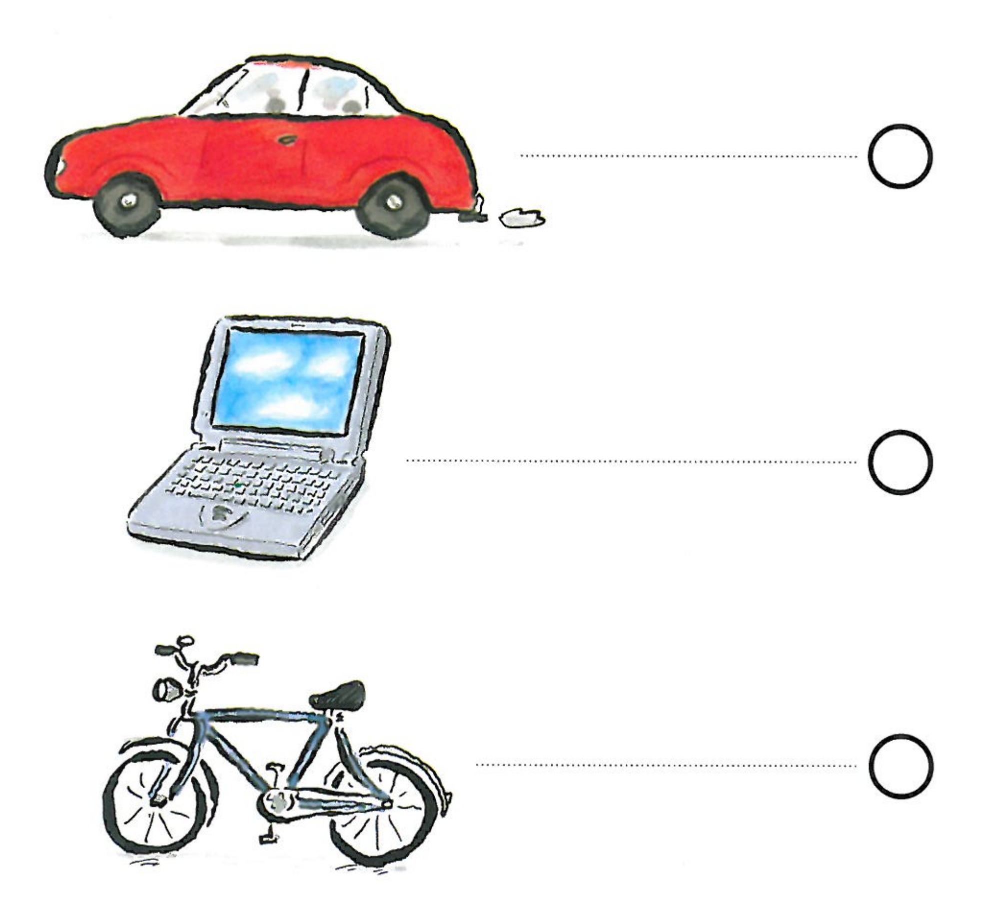


Nº 33 ■ MARZO 1996 ■ 995 PTAS.
super PC
LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS
NUEVO
SUPER PC
2 REGALOS:
Un disquete con el programa 4DOS y un CD-ROM con los mejores programas shareware
Le Louvre
EL MUSEO MAS FAMOSO DEL MUNDO EN CD-ROM
La máquina trivial de Morgan
PREGUNTAS Y RESPUESTAS PARA NIÑOS
Tarjetas MPEG
VIDEO EN TU ORDENADOR
Duke Nukem 3D
EL JUEGO REVELACION
¿Qué es un Navegador de Internet?
Tarjetas de sonido
ANALISIS DE LOS ULTIMOS MODELOS
00033
8 420565 046008

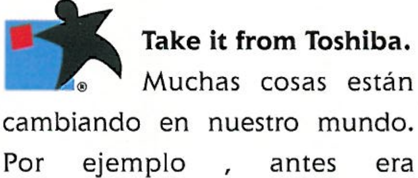
Líder mundial en multimedia móvil

REMPEN & PARTNER

¿Con cuál accede Vd. al trabajo?







Muchas cosas están cambiando en nuestro mundo. Por ejemplo , antes era impensable trabajar sin ir al trabajo. Ahora, mientras para unos ir a trabajar significa comenzar con atascos, otros simplemente deciden incorporarse desde cualquier lugar del mundo, a cualquier hora, sin prisas, sin embotellamientos, incluso disfrutando del lugar en que se encuentran. La diferencia se encuentra en los portátiles Toshiba con procesador Intel Pentium®, auténticas oficinas móviles. Con ellos, Vd. sólo tendrá que pisar a fondo el acelerador e incorporarse a las autopistas de la información, a su red privada o profesional y comenzar su jornada de trabajo viajando, o bien desde su propio hogar. Siempre en contacto con quien Vd. quiera.



!No pierda el tiempo y elija ya uno de sus mejores compañeros de viaje. Los portátiles Toshiba con procesador Intel Pentium® como el SP410CDT!

Llámenos al tel. 900 210 583 o al fax 91 660 67 25

Y recuerde: "Si es portátil... es Toshiba".

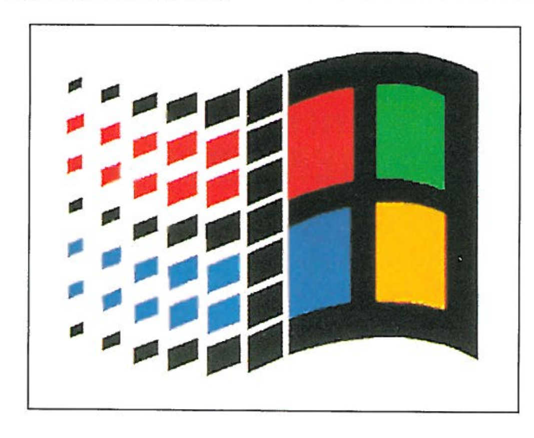


Al alcance de todos

En los próximos meses verá la luz una actualización de Windows 95 que bajo el nombre de Service Pack podría ser la solución a los problemas que sufren a diario muchos usuarios del sistema operativo de Microsoft. Esperemos que esta vez los esfuerzos no se centren únicamente en el márketing y se aporten soluciones reales.



En contra de la postura oficial de Microsoft, que desde el principio ha defendido que Windows 95 es un programa completamente terminado y que no da problemas más que a unos pocos usuarios con máquinas obsoletas y a los más inexpertos que apenas saben meter el disquete en la ranura correspondiente, la prensa especializada de todo el mundo ha venido reclamando de la compañía una actualización que solucionara los, a veces, graves problemas de configuración que plantea el sistema operativo. En las empresas dedicadas al mundo de la informática las opiniones sobre las bondades y defectos de este software son diversas. Para algunos (generalmente distribuidores y fabricantes con acuerdos firmados con Microsoft), el sistema es un salto adelante en la evolución de la informática personal y no ven fallos de enjundia en su funcionamiento. Para otros (una buena parte de los fabricantes de aplicaciones), se trata de un sistema operativo aceptable arropado por una extraordinaria campaña de márketing. Finalmente, hay otro grupo, compuesto por usuarios con muchas horas de lucha contra el entorno a sus espaldas, que piensa que, si bien la idea general es apropiada para los tiempos que corren y que la propia dinámica de la microinformática hace inevitable la adopción de Windows 95, Microsoft no ha sabido, no ha querido o no ha podido poner en el mercado una versión que responda totalmente al reclamo publicitario de que con Windows 95 la informática se convierte en algo tan sencillo como el manejo de un electrodoméstico. Lo cierto es que Microsoft siempre ha dicho que Windows 95 es un producto definitivo, exhaustivamente probado y que sólo provoca pequeños problemas bajo condiciones muy determinadas. Desde la aparición de este software, ha negado que se esté trabajando en una actualización y ha llegado a decir que si esta aparecía sería por la presión de los periodistas y no porque el mercado realmente demandase una nueva versión para corregir los supuestos problemas. Al final resulta que teníamos razón y que Microsoft está preparando una actualización que saldrá al mercado en los próximos meses, probablemente en abril o mayo, con el sugestivo nombre de Service Pack. Oficialmente, no se trata de una correción al sistema, sino de un conjunto de drivers mejorados que ampliarán el número de máquinas capaces de trabajar con Windows 95 sin problemas. Este software se distribuirá gratuitamente en Internet y otros servicios *on-line*.



La esperanza que muchos tenemos es que Microsoft no se limite a suministrar algunos controladores adicionales y que incluya el mayor número posible de correcciones a la actual versión. Es decir, que ponga en circulación una actualización que elimine definitivamente los conflictos de hardware y software que actualmente se producen y que incremente las prestaciones de los PC sobre los que se instale para hacer realidad el objetivo anunciado de conseguir, al menos, un rendimiento tan bueno como el que ofrece Windows 3.1. Si se trata de una operación de maquillaje, muchos usuarios quedarán defraudados una vez más, y ya serían muchas.

MARZO 1996. Núm. 33

Es una publicación del


GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director: **Luis Jorge García**
Director de Arte: **Jordi R. Brusi**
Edición: **Juan José Esteban Muñoz**
Redacción: **Jaime Torroja Ribera**
Colaboradores: **Tomás Tejón, Enrique Ricart, Daniel Martín, José González, Carlos Mesa, Paloma Sánchez, Antonio López, Alejandro Arriaga** (tratamiento de imágenes) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Chema Fandiño**
Sistemas: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Sudirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensión 178)

PUBLICIDAD
Coordinadora: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: María José Martínez Rodríguez. O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 98 48. Fax: (91) 586 98 42
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36. Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33. Fax: (95) 421 77 11

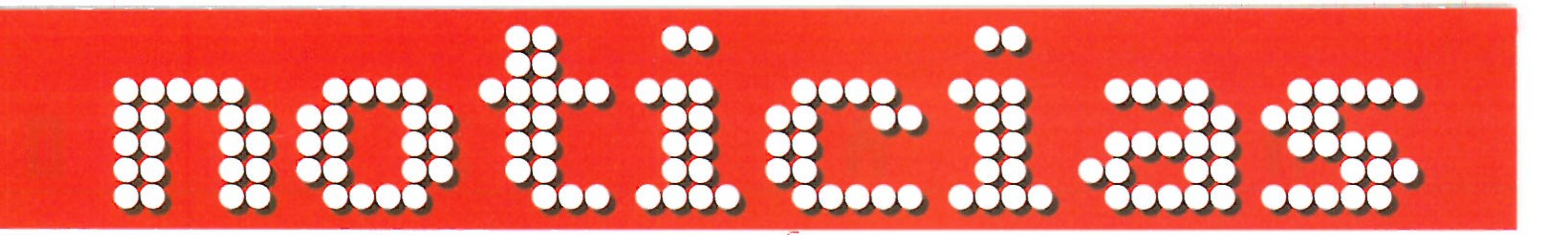
Director Ventas Internacional: Gema Arcas
C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Teléfono: 89 45 30 420
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Teléfono:71 836 76 01
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Teléfono: 8 663 59 96
Francia: Christian Agosse. Paris. Teléfono: 1 46 43 79 00
Italia: Studio Blei. Milán. Teléfono: 2 72251 1
Suiza: Publicitas International. Basilea. Teléfono: 61 275 46 46
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Teléfono: 1 387 33 93
Benelux: Lenhart Axe. Bruselas. Teléfono: 2 375 29 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokio. Teléfono: 3 32 93 27 96
Estados Unidos: Publicitas Inc. Teléfono: 212 689 1888

Fotomecánica: Espacio Fijo
C/ Nicolás Morales 11, 1º. 28019 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 995 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

S U M



SECCIONES



Acuerdo de distribución

Zeta Multimedia y Discovery Channel

Las compañías Zeta Multimedia y Discovery Channel Multimedia han firmado un acuerdo según el cual la primera distribuirá las adaptaciones al español de los productos de la segunda en el mercado nacional y en el hispanoamericano. El acuerdo contempla la traducción y localización de los



programas de Discovery y su comercialización en el ámbito mencionado. En principio está previsto el lanzamiento de cinco productos a lo largo del primer semestre de este año. Los títulos abarcan varios campos, aunque siempre con la tecnología multimedia como referencia. Las próximas novedades de Zeta Multimedia son Nilo, un viaje por Egipto; Tiburones; Big Job; Connections y la aventura gráfica con tintes ecologistas Operation: Weather Disaster, que supone la primera incursión de Zeta Multimedia en el mercado de los juegos para PC.

Por otra parte, la compañía española ha decidido incluir sus productos en el catálogo de La Tienda Virtual de Internet, creada por el Club de Usuarios de Software. La tienda contará con secciones fijas dedicadas a los productos de Zeta Multimedia, quien ofrecerá su servicio de venta a domicilio a través de un teléfono gratuito y la posibilidad de adquirir los productos por medio de un cupón de pedido que garantiza la recepción de la compra en un plazo no superior a 48 horas.

Kit multimedia plug and play

Creative Labs

El paquete Sound Blaster Discovery CD 16 4x PnP es el primer kit multimedia dirigido al mercado doméstico que aprovecha las características plug & play (enchufar y listo) de Windows 95. El producto incluye una tarjeta de sonido de 16 bits, una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad y ocho títulos en formato CD. La tarjeta de sonido cuenta con un interfaz de conexión para el lector y un conector de expansión para ampliar la placa con una tarjeta sintetizadora de ondas Wave Blaster, compatible con el formato MIDI.

Los programas que se incluyen en el paquete están pensados para proporcionar una inmediata productividad (Claris Works), un aprendizaje interactivo (Learning Windows 95), un vehículo para la ampliación de los conocimientos del usuario (World Atlas, Beethoven's 5th) y muchas horas de entretenimiento (Little Big Adventure, Nascar Racing o FIFA International Soccer).

La principal ventaja de la tecnología de este producto es que el usuario no tiene que preocuparse de su instalación, ya que es el sistema operativo quien se encarga de ello.



Goya cambia de dueño

Sema Group

La filial española de la multinacional Sema Group, especializada en la prestación de servicios de consultoría e integración de sistemas, ha decidido introducirse en el negocio de Internet al adquirir la totalidad de las acciones de Goya Servicios Telemáticos, compañía española cuya actividad se centra en el suministro de soluciones orientadas al mundo empresarial a través de Internet. Constituida en 1987, Goya Servicios Telemáticos cuenta con una plantilla de 16 personas y un nivel de negocio en torno a los 200 millones de pesetas, y es considerada la compañía líder en España en prestación de servicios de Internet para empresas. Actualmente, gestiona la interconexión de 375 redes corporativas y ofrece, en exclusiva para el mercado español, los servicios de la red europea EUnet, configurada por 28 empresas proveedoras de servicios Internet.

Goya Servicios Telemáticos ofrece diversos servicios de conexión a esta red de redes a través de EUnet, como por ejemplo mensajería, WWW o boletines de noticias, así como consultoría especializada en estas tecnologías. De igual forma, presta servicios de hospedaje telemático relacionados con el márketing comercial y la televenta, además de comercializar en nuestro país los productos y soluciones de NetScape para Internet.

Nuevos Pentium

Fujitsu

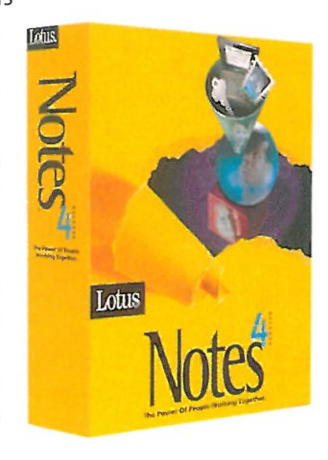
Fujitsu ha presentado una nueva gama de ordenadores de sobremesa basados en procesadores Pentium de Intel. Los sistemas S-600 Pro tienen como principal característica que está diseñados para utilizar cualquier chip Pentium, desde el de 75 hasta el de 166 MHz, pudiendo ampliarse la potencia del PC con sólo cambiar el procesador. Esta capacidad de crecimiento se consigue gracias a un zócalo ZI tipo 7 que también permite la inclusión de los futuros desarrollos de Intel. Están dotados con 8 Mb de memoria RAM (ampliable hasta 128 Mb), y la utilización del bus PCI permite que los discos duros y lectores CD-ROM puedan intercambiar datos directamente con la memoria sin que intervenga el chip central. Los sistemas de esta familia están dotados con la tecnología *plug and play*, lo que asegura la correcta instalación de los periféricos; una BIOS tipo Flash para una fácil actualización del equipo; una tarjeta de vídeo ATI Mach 64 de 64 bits y otras mejoras que hacen que estos modelos sean muy indicados para usuarios y empresas con grandes exigencias.



Versión 4 de Notes

Lotus

Lotus Development, filial de IBM Corporation, ha presentado en España la versión 4 de su conocido producto Notes, que hace posible que las personas puedan comunicarse, colaborar y coordinar sus actividades independientemente del sistema operativo y del equipo que utilicen. Y es que este software soporta OS/2 Warp de IBM, Apple Mac OS y Windows NT, además de diversas plataformas Unix, como IBM AIX, Sun Solaris, HP-UX y SCO OpenServer.



Aunque las mejoras y novedades que presenta son múltiples, todas ellas apuntan a la sencillez de uso, lo que convierte a este producto en la herramienta cliente/servidor "más flexible, instalable, escalable y gestionable de la historia de la informática para grupos de trabajo", según han señalado fuentes de este fabricante norteamericano.

Como características más destacables de este software, la versión 4 de Notes incluye un potente sistema de envío y recepción de correo electrónico cliente/servidor, junto con el lenguaje de programación orientado a objetos Lotus Script 3.0.

Especialmente pensado para poder gestionar información desde cualquier punto remoto, este nuevo software de la compañía estadounidense Lotus facilita una plena integración con Internet, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de acceder a esta red de redes de forma sumamente sencilla.

Nuevo casco de realidad virtual

Virtual Sound

La firma barcelonesa Virtual Sound Graph ha anunciado la disponibilidad en España de un sistema de realidad virtual basado en un casco dotado de un visor inteligente estereoscópico 3D capaz de ofrecer una resolución de 789 x 230 pixels en cada una de sus dos pantallas color de cristal líquido de 0,7 pulgadas.

Con un peso de 320 gramos, el VFX1 es sumamente cómodo de utilizar, ya que esta forrado con una espuma que hace que pueda acoplarse firmemente a cualquier tamaño de cabeza. En este apartado de sonido, el sistema dispone de una pareja de auriculares estereofónicos y de un micrófono que facilita la comunicación entre múltiples usuarios.

El casco VFX1 de la casa Virtual Sound se comecializará en España a un precio aproximado de 172.000 pesetas, y para funcionar requiere un PC 486 o Pentium, además de sendas tarjetas de sonido y VGA.



Fotografía digital

Kodak

La multinacional del sector fotográfico Kodak acaba de presentar en el mercado español una nueva cámara digital, denominada DC40, que está dotada de unas características que hacen de ella un producto ideal para un gran número de usuarios, tanto domésticos como profesionales.

La cámara digital DC40 es totalmente automática y permite captar 48 imágenes en color de 24 bits o 99 en la modalidad de alta compresión. El tiempo de exposición y la apertura del diafragma para controlar la entrada de luz en la impresión de los fotogramas se ajustan a las condiciones visuales de forma automática sin que el usuario tenga que intervenir en ningún momento, aunque es posible anular el control automático e incluso la activación del flash para situaciones de luz inusuales o para conseguir determinados efectos fotográficos. La cámara digital CD40 de Kodak se conecta al ordenador por medio de un cable serie y no son necesarios dispositivos adicionales. La transferencia de datos al ordenador se realiza por medio de un software específico



Más conectividad

Zenith Data Systems

Con la inclusión de un nuevo paquete de herramientas de productividad en todos los sistemas dotados con Windows 95, Zenith Data Systems (ZDS) pretende incrementar el rendimiento de sus equipos. Con el objetivo de ayudar a los usuarios del mencionado sistema operativo, ZDS ha desarrollado un sistema propio sistema de ayuda intuitiva denominado EZ-Companion, que proporciona facilita el acceso al mundo exterior por medio de las conexiones a redes y el uso de los sistemas. EZ-Companion facilita un recorrido interactivo e información acerca del PC en que se encuentra instalado e incluye una conexión directa a los servicios de información de ZDS. El software DMI Z-View ofrece acceso a cientos de atributos de información del sistema facilitados a través de la norma DMI. Norton Navigator, otra de las herramientas que se incluye de serie con los ordenadores personales de Zenith, se constituye como una útil caja de instrumentos para los usuarios de Windows 95, mientras que Netscape Navigator es la aplicación de navegación en Internet más popular del mercado.

Extensión para Director

Macromedia

Los más de 250.000 profesionales que utilizan el programa de animación Director 4.0 de Macromedia ya pueden transformar las estáticas páginas Web de Internet en publicaciones interactivas gracias a la nueva tecnología Shockwave, creada también por esta compañía californiana.

El nuevo producto ofrece a los usuarios la posibilidad de realizar producciones multimedia, con gráficos interactivos, sonidos y animaciones, en el WWW de Internet. Utilizando Navigator 2.0, los usuarios pueden descargar rápidamente películas multimedia realizadas por medio de Director como si se tratara de una simples imágenes digitalizadas. Una vez realizada esta operación, sólo se precisa colocar el contenido del filme en la página Web para su posterior descarga.

Escáner de mano de alta resolución

Logitech



Digitalizar imágenes de alta calidad ya no es exclusiva de los propietarios de sistemas de sobremesa. Con el lanzamiento del ScanMan Color Pro es posible trabajar con una profundidad de color de 24 bits a un precio asequible. Además de incorporar un avanzado programa de tratamiento de imágenes de la compañía Color Desk, el dispositivo de Logitech puede lograr una resolución mejorada por software de 1.600 puntos por pulgada (ppp) en blanco y negro y de 800 ppp para imágenes en color y escala de grises. El aparato digitaliza instantáneamente gracias a la tecnología de luz blanca fluorescente, que proporciona una intensidad luminosa consistente sin necesidad de precalentamiento.



LA FUNCION AUTOSTICH DE ESTE ESCANER PERMITE DIGITALIZAR IMAGENES DE HASTA TAMAÑO A3.

OverDrive para Pentium

Intel

Los nuevos programas son cada vez más complejos y requieren mayor capacidad de proceso. Por eso, la empresa Intel ha lanzado a la venta la nueva familia de procesadores Pentium OverDrive, que amplía aún más la potencia de los microprocesadores Pentium. Estos chips pueden instalarse de forma sencilla en los ordenadores e incorporan, en las gamas más bajas, reguladores de voltaje para que el microprocesador pueda trabajar internamente a 3,3 voltios. Incluyen también un circuito para evitar interferencias. Gracias a estos OverDrive es posible ampliar la potencia de los modelos a 60, 66 y 75 MHz, aunque muy pronto estarán disponibles los OverDrive para Pentium 90, 100, 120 y 133 MHz, estos dos últimos a finales de año. También aparecerá un OverDrive para Pentium Pro 150-200 MHz en el año 97.

Concurso OKI

■ El ganador de la impresora OKI OL-400w es:
ALFONSO DONOSO LAGUNA
■ Los premiados con las impresoras OKIJET 2010 son:
RAFAEL COTILLA RIVAS
CARLOS MICHELINI SALOMANE
JAUME ARAGONES BENAIGES
AITOR ZULOAGA GUIJARRO
¡Enhorabuena a los afortunados!

Impresoras a bajo precio

OKI

Pensando en aquellos usuarios que deseaban una impresora láser profesional a un bajo precio, Oki ha lanzado al mercado la OKIPAGE 4w basada en tecnología LED de 4 ppm y diseñada para usuarios de Windows 3.x y Windows 95, aunque también puede utilizarse con aplicaciones DOS. La tecnología de impresión permite alcanzar resoluciones de 600 ppp con MicroRes 600 y emulación de la impresora HP laserJet IIP (PCL 4, 5) en DOS. Cada cartucho de tóner puede imprimir unas mil páginas A4 con densidad del 5% y la unidad de tambor soporta hasta 10.000 páginas con una impresión continua con densidad del 5%. De entre las ventajas que aporta esta impresora cabe destacar su pequeño tamaño (150 x 310 x 191 milímetros) y su avanzado diseño. Debido a la preocupación de Oki por el medioambiente, este modelo no emite ozono, se adapta a las normas de la Energy Star, dispone de piezas marcadas para facilitar el reciclaje y está diseñada para trabajar con papel reciclado. Su precio oscilará entre 39.000 y 42.000 pesetas.

Massimo De Paulis, director comercial de Varma

Cutty Sark

Varma quiere dar un vuelco a su estilo de publicidad y para crear la próxima campaña de su marca Cutty Sark ha pedido la ayuda de las mentes más jóvenes del país.

¿Por qué una empresa como Varma se ha lanzado con Cutty Sark a un campo como Internet?

Con Cutty Sark hemos empezado un nuevo estilo de comunicación a partir de la primavera del 95, innovadora y dirigida a jóvenes entre 18 y 25 años. Es una forma de publicidad más inteligente donde el lector debe descodificar el mensaje. Los jóvenes no quieren imposiciones del tipo bebe esto o bebe lo otro, quieren interpretarlo ellos y llegar al autoconvencimiento del consumo de una u otra manera. En esta compañía nos dimos cuenta que teníamos que estar en medios y actividades en soportes jóvenes y dinámicos y que contactaran con el público. Se trata de publicidad interactiva en la cual el consumidor se siente estimulado.

¿Qué opinas de los últimos avances del campo informático: multimedia, Internet o Windows 95?

Sin duda estamos asistiendo a la revolución de la comunicación en general. Generaciones que no se suben al carro porque tienen pánico y jóvenes a los que se les facilitan las cosas con programas fáciles de manejar. Trabajar desde casa, comprar los billetes de un viaje... habrá que seguir todo ello de cerca para no quedarse atrás.

¿Qué opináis de la tienda en casa a través del ordenador?

Aún es prematuro introducirse en este terreno, Internet no está lo suficientemente legislado para ello. Pero tenemos otros proyectos, en fase embrional, como puede ser una promoción dedicada a la regata de grandes veleros en la que sorteamos 6 pasajes a través de un juego en la red Internet.

¿Qué resultados habéis obtenido en el concurso que habéis hecho?

Aún no tenemos datos de la gente que se ha conectado, pero hemos recibido bastantes propuestas interesantes que estudiaremos.

¿Estáis conectados a Internet?

No, tenemos un módem pero no lo utilizamos. Sin embargo pensamos conectarnos pronto; dentro de nuestro sector somos pioneros en el tema Internet.

Se busca un cerebro que no sea gris

Nombramientos

Woman-Editorial Formentera



Montse Sala, hasta ahora directora de Tu Salud y redactora jefe de Woman, ha sido nombrada directora de esta última revista. Sala, licenciada en CC. de la Información, inició su carrera como redactora de cultura de El Noticiero Universal, desempeñó el puesto de jefa de Cultura, Espectáculos y Televisión en Diari de Barcelona, y en 1992 fue fichada por Editorial Formentera de Grupo Zeta como redactora jefe para la Woman. En noviembre de 1995 también se hizo cargo de la dirección de Tu Salud.



Anna Vallés ha sido nombrada directora de moda de Woman. Licenciada en Derecho, Vallés ha trabajado para el suplemento La Vanguardia Mujer, Marie Claire, El País Dominical y, desde 1992, para Woman. Es asesora del Comité de Moda del Ministerio de Industria y Energía y consultora del Salón Gaudí y de Lycra Du Pont.

Acuerdos de colaboración

Real Madrid C. F. y Antena 3 Televisión

Lorenzo Sanz y Antonio Asensio, presidentes del Real Madrid y del grupo multimedia Zeta-Antena 3 TV respectivamente, han firmado una serie de acuerdos de colaboración para los próximos años.

De una parte, Gestora de Medios Audiovisuales, empresa del Grupo dedicada a la compraventa de derechos, ha contratado con el Real Madrid una opción preferente para la explotación y comercialización de los eventos que celebre el club en el Campeonato Nacional de Liga y la Copa del Rey a partir de la temporada 1998-99. Por otra parte, Gestora de Medios Audiovisuales ha adquirido también los derechos para la explotación y comercialización de siete encuentros amistosos a partir de la misma temporada. Como se recordará, Antena 3 Televisión tiene los derechos de retransmisión del Trofeo Santiago Bernabeú.



Otra empresa del grupo multimedia Zeta-Antena 3 TV organizará las giras del Real Madrid Club de Fútbol por el extranjero desde este mismo verano. Gestora de Medios Audiovisuales cederá los derechos de retransmisión de los eventos deportivos citados a la cadena Antena 3 Televisión.

A cuenta de estos acuerdos, el Real Madrid Club de Fútbol ha percibido la cantidad de 1.500 millones de pesetas como parte del importe global de los acuerdos firmados.

Nombramientos

Grupo Zeta

En el marco de la reorganización acometida por Grupo Zeta, **Carlos Ramos Pajares** ha sido nombrado director comercial de la División de Revistas del Grupo, incorporándose al *staff* de la Dirección General. Ramos, madrileño de 47 años, es Executive MBA por el CESEM y ha desarrollado una dilatada actividad profesional en el mercado editorial de publicaciones. Trabajó durante seis años en Grupo 16, desempeñando los cargos de administrador y adjunto a la dirección, hasta incorporarse a Grupo Zeta, en 1983, como director gerente de Ediciones Tiempo., cargo en el que permaneció hasta 1994, en que fue nombrado director gerente de semanarios de Grupo Zeta.



Para cubrir la vacante de Ramos ha sido nombrado director gerente de semanarios **Juan Pescador Sánchez**, hasta la fecha director administrativo de Ediciones Tiempo.

Préstamo de 15.000 millones de pesetas

Antena 3 y Merrill Lynch



Antonio Asensio y Claudio Aguirre, Presidentes de Antena 3 Televisión y Merrill Lynch en España, han firmado una operación de préstamo a cinco años por un importe de 15.000 millones de pesetas, que serán destinados a reconvertir la actual deuda de corto a largo plazo con las consiguientes mejoras de plazo y coste financiero para la compañía.

El préstamo ha sido colocado en el mercado europeo a través de fondos, instituciones y entidades financieras de primera línea. El banco que ha actuado como agente de pagos en dicha operación ha sido Royal Bank of Scotland.

Es la primera vez que un medio de comunicación privado audiovisual español acude a los mercados internacionales, habiéndose dado la circunstancia de una sobresuscripción del importe de la operación, que en principio estaba cifrada en 10.000 millones. Debido al exceso de demanda inversora ha tenido que ser aumentada hasta alcanzar 15.000 millones de pesetas.

Antena 3 Televisión ha sido la cadena de televisión de mayor crecimiento en Europa, entre 1991 y 1995, con un incremento de audiencia del 160%, según el memorándum que ha elaborado Merrill Lynch, y que ha distribuido entre sus inversores.

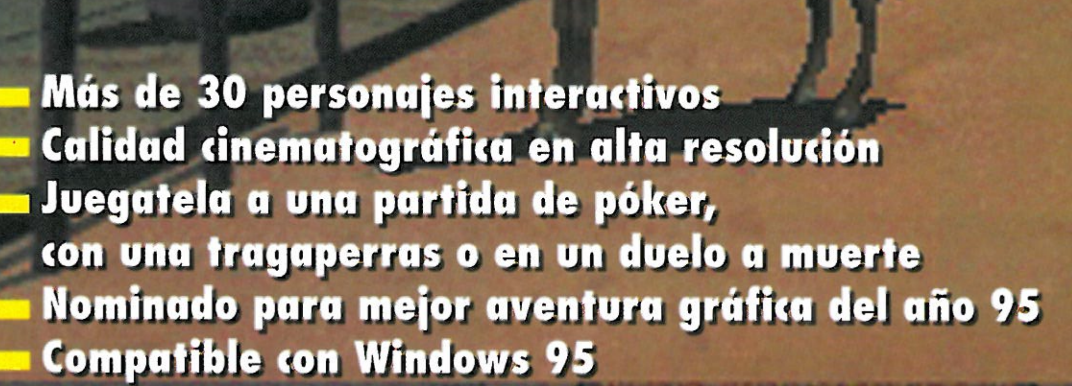
La cadena privada ha triplicado sus ventas en el periodo 1992-1995, con una cifra de negocio superior a 73.000 millones de pesetas facturadas en el ejercicio 1995.

Los beneficios netos antes de impuestos en el último ejercicio, el del año 1995, han ascendido a 5.500 millones de pesetas. La cadena televisiva, con los excelentes resultados económicos obtenidos, ha reducido su endeudamiento en más de 4.000 millones de pesetas durante el pasado ejercicio.

DUST

Greetings from
DIAMONDBACK
NEW MEXICO
Home of DUST



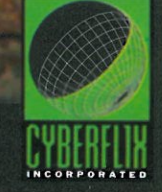












Aplicaciones multimedia sobre ATM

FVC/Tekelec

Las redes de área local (LAN) convencionales no están preparadas para soportar aplicaciones interactivas en tiempo real debido a la falta de ancho de banda. Esto hace que las redes se sobrecarguen a medida que aumenta la demanda de este tipo de aplicaciones multimedia. La respuesta a este problema es ATM (Modo de Transferencia Asíncrono). Basándose en este tecnología, la compañía norteamericana First Virtual Corporation (FVC) ha puesto a punto una innovadora solución multimedia configurada por un total de cinco productos denominados Media Operating Software (MOS), Media Storage Server (MSS), Media Gateway Server (MGS), Media Switch y Media Adapter.

El primer de ellos es un software que hace posible que las aplicaciones Windows puedan correr sobre ATM, mientras que el segundo opera como un servidor de aplicaciones multimedia sobre la propia red ATM. Media Gateway, por su parte, actúa como una pasarela, facilitando la distribución de vídeo de alta calidad en la red. En cuanto a las funciones de los otros productos –el conmutador Media Switch y la placa Media Adapter– se centran en proporcionar conectividad transparente a las LAN y facilitar la conexión de un PC a una red conmutada ATM, respectivamente. Esta familia de productos de FVC está ya disponible en nuestro país, y su comercialización corre a cargo de Tekelec España.

Delphi 2.0

Borland

Durante el primer trimestre del año está previsto que salga a la venta la nueva versión de este lenguaje de programación para Windows 95 y NT. Delphi 2.0 de Borland incorporará un nuevo compilador-optimizador de código con el que se conseguirán, según el fabricante, programas hasta cuatro veces más rápidos que los creados con la anterior versión. Incluye soporte para los nuevos controles del sistema operativo Windows 95, multihilo, conexión a bases de datos a través de ODBC, la posibilidad de utilizar y crear controladores OCX y la próxima especificación de Network OLE. El producto estará disponible en tres configuraciones diferentes: Delphi Cliente/Servidor 2.0, para desarrolladores de aplicaciones cliente/servidor; Delphi Developer 2.0, para la creación de programas que funcionan bajo redes locales, y, por último, Delphi Desktop 2.0, la versión más indicada de todas para el trabajo que desarrollan programadores independientes. Borland, continuando con su política de apoyo a los desarrolladores de productos complementarios, también ha asegurado que, desde el momento de su aparición, Delphi 2.0 contará con un gran número de controles, herramientas de diseño, control de versiones y prueba automática, desarrollo en grupo, herramientas de instalación y conversión especialmente diseñadas para él.

CON LA NUEVA VERSION DE DELPHI PARA ENTORNOS DE 32 BITS SE CONSIGUEN CREAR PROGRAMAS CUATRO VECES MAS RAPIDOS QUE CON SU ANTECESORA.

Ganadores del concurso DIXIT

Estos son los 80 ganadores de los programas para MS-DOS y Windows cedidos por la empresa Dixit:

José López Mira (Alcira) • Fernando García González (Oviedo) • Francisco Morata Vila (Barcelona) • Esteban Dueñas Caballero (Puertollano) • Antonio Galán Carreño (Fuengirola) • Jorge Bernardio Valverde (Alcorcón) • Enrique López García (El Ferrol) • José Lobato Domínguez (Terradillos) • Carlos A. Mijares (Avilés) • José Luis Molina Aguilar (Granada) • Rafael Comus Rivas (Algarrobo) • Víctor Plaza Torrecillas (San Miguel Salinas) • Vanessa Sánchez Pajuelo (Mérida) • Juan Jesús García Sáez (Avila) • Cristóbal Moreno Hurtado (Santa Bárbara) • Carlos González Luis (Aviza) • Juan Manuel Granero Rodríguez (Madrid) • Emilio Alvarez González (Vigo) • Juan Márquez Pérez (Catarroja) • Sergio Lázaro Comas (Soria) • Carlos Fernández Candón (Medina Sidonia) • José Luis Nebot Ramón (Montblanc) • Orlando Pedros Santos (Elche) • Carlos Comesaña Viñas (Salceda de Caselas) • Alfonso Baena Medina (Vilanova i la Geltrú) • Enrique V. López (Logroño) • Fernando Barao (Carcavelos –Portugal–) • Rafael J. Sánchez Gallego (Mainera de Aljarafe) • Pascual J. García Ramos (Salamanca) • Endika Salteráin González (San Sebastián) • Juan A. Iglesias Castellanos (Arteixo) • Fco. Javier Vinuesa Carrillo (Cáceres) • Raúl F. Camacho Martín (Avilés) • José Miguel Sotillos Ampedro (Benevente) • Carlos Novo Sanz (Mutxamel) • Inmaculada Fernández Esteban (Madrid) •Andrés M. Blázquez Vera (Cartagena) • José Aguayos Rausa (Cerdanyola) • José A. Moreno Fernández (Alcarras) • Hilario Pallarés Albalat (Abrera) • Miguel Carra Vilar (Olula del Río) • José F. Gallardo Laucirica (Matienea-Abadiano) • Joan Simo Gil (Barcelona) • Jorge López Gómez (Segovia) • Fco. José Rueda Gallardo (Barcelona) • Raúl Alongo García (Santpedor) • Virgina Muñoz de Medio (Málaga) • Benito Ortegón Calvente (Jerez de la Frontera) • Fco. Javier Gosálbez Pérez (Alicante) • Eduardo Torres Mico (Valencia) • Gonzalo Peña (Baracaldo) • Pedro Espinosa Gómez (Murcia) • Antonio Cano Sánchez (Barcelona) • Juan José Olivares Jiménez (Arucas) • Juan Cristóbal Gómez Vilaseca (Viladecans) • José Molina Martínez (Badalona) • Daniel Cardín Coello (Murcia) • Juan Carlos Sempere Orlona (Villalonga) • José López Mora (Alcira) • María Barreiro Asumendi (Bilbao) • Alberto Mogueira Nartallo (Villagarcía de Arosa) • José Mercadé Morgades (El Vendrell) • Luis Gonzalo Rivero Muñiz (Gijón) • Julio Manuel Martínez García (Oviedo) • Antonio Chuan Montes (Valencia) • Carlos J. Pernas García (Santiado de Compostela) • Pedro Iborra Louradour (San Juan) • José Gutiérrez (Icod de los Vinos) • Diego Esteban Molina (Leganés) • Mikel Legaristi Arrizabalaga (Legazpi) • José Valero Sánchez (Algeciras) • Pelayo Cortés Ruiz (Valdetorres) • José Antonio Romero Henestrosa (Málaga) • Jordi Riambau Mallofre (Villafranca del Penedés) • José Clua Clua (Grandesa) • José Luis Rodríguez López (Valencia) • Juan Carlos Linos González (San Sebastián de los Reyes) • José Manuel Delgado González (Puerto de la Cruz) • Cruz Miguel Babace Urreza (Barañáin) • Manuel Cebolla Benedito (Sueca)

Nombramientos

Sybase Iberia ha anunciado el nombramiento de Marcos Carmena como director de márketing de la compañía. Carmena es licenciado en Comunicación y Relaciones Públicas por la European University de Amberes y cuenta con un máster en Comunicación Empresarial. Antes de incorporarse a Sybase desarrolló su labor profesional en la agencia de relaciones públicas SEIS como responsable de cuentas y ejecutivo senior.

Nicolás Velasco, licenciado en Ciencias Empresariales y máster MBA por la Escuela de Negocios IEDE, ha sido nombrado director comercial de Tantec Magnetics, compañía dedicada a la fabricación y distribución de los productos de la marca Tandon. Toda la trayectoria profesional de Velasco ha estado vinculada a la informática y muy especialmente a Tandon, empresa en la que ha ejercido varios puestos de responsabilidad en los últimos años.

Cristina Otero ha sido nombrada directora de grandes cuentas de Microsoft Ibérica. Licenciada en Ciencias Físicas, la ejecutiva comenzó su carrera profesional en Telettra España, pasando luego al grupo Telefónica, en el que llegó a ser jefa de ventas para industria y comercio hasta su incorporación a Microsoft Ibérica.



El consejo directivo de Servicom ha nombrado a Fernando Yarto jefe de áreas de colectivos y academias. Yarto, de 33 años y licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales, procede de Groupama Ibérica y dedicará sus esfuerzos profesionales a la captación de colectivos y a la homologación de los centros Servicom para la formación de futuros usuarios.

Libros

INFOVIA



Enmarcado en la colección Ultima Frontera, este libro tiene como objetivo ayudar al lector y usuario de redes de comunicación a utilizar el nuevo acceso que Telefónica pone a disposición de los usuarios españoles. La obra incluye un CD-ROM con el software de Infovía y un completo análisis de todas las posibilidades de ese servicio.

Autor: Varios
Editorial: Anaya Multimedia
Precio: 1.995 pesetas (IVA incl.)

WINDOWS 95 SENCILLO Y RAPIDO



En este libro se explican de forma clara y sencilla los conceptos fundamentales para comenzar a trabajar con Windows 95, aunque no encontrarás en él un análisis en profundidad de los problemas que pueden surgir o la forma de resolver los conflictos que aparezcan en el uso cotidiano del sistema. Recomendable para quienes necesiten un manual de consulta rápido.

Autor: R. López Araujo
Editorial: Publicaciones RPH
Precio: 1.500 pesetas (IVA incl.)

ARTE, PLACER Y TECNOLOGIA



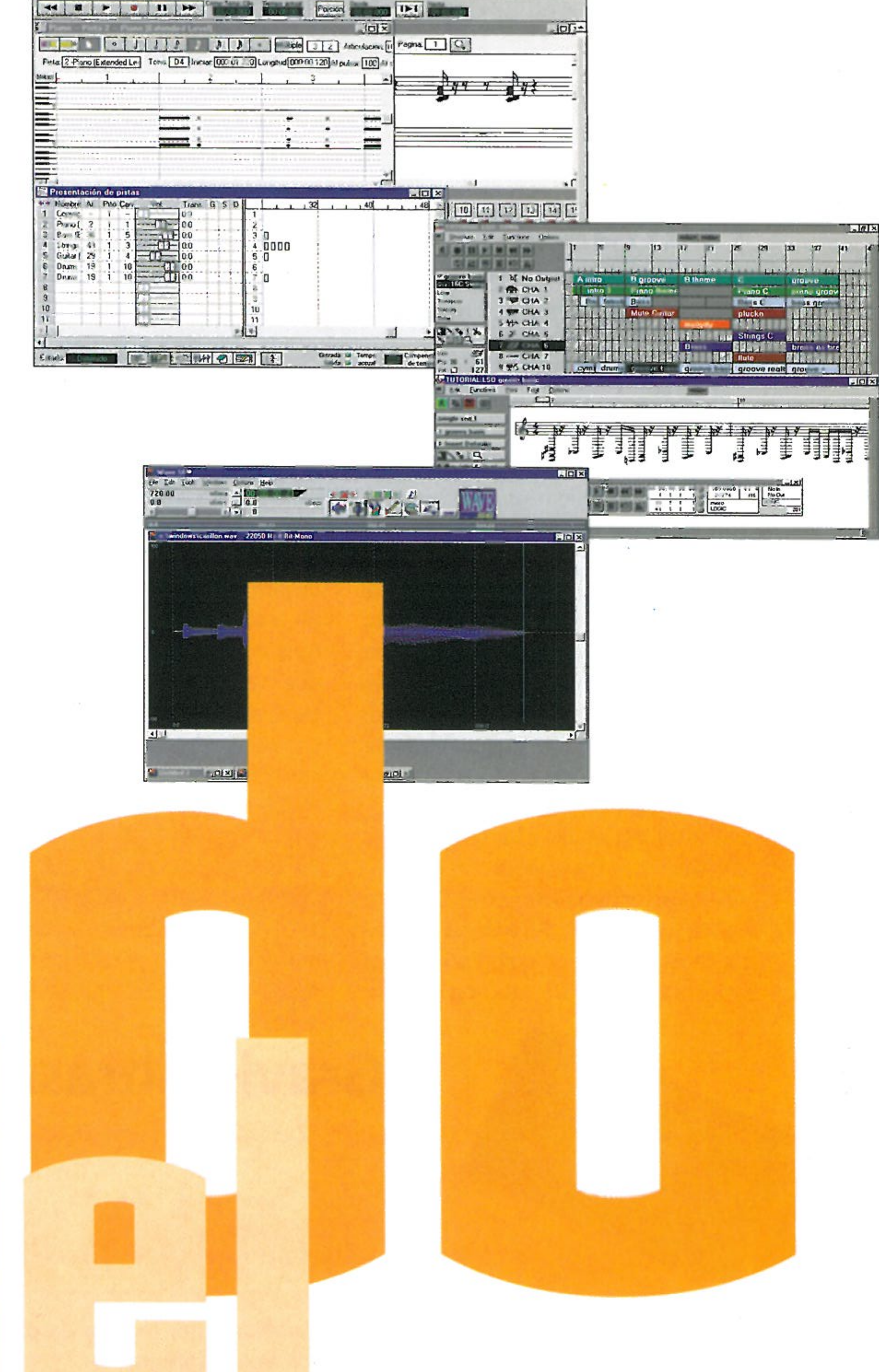
El arte y las nuevas tecnologías son el centro de la colección Ars Futura, y este libro se encuadra en ellas al tratar algunos de los aspectos más relevantes de las nuevas formas de expresión artística. Temas como el arte interactivo y en las redes, la *culture dance*, la realidad virtual, el teatro el cine y la animación digital, la arquitectura, la literatura, el *performance* y la imagen poshumana se tratan a lo largo de las páginas de este libro.

Autor: A. Dyaz y J. Aragoneses
Editorial: Anaya Multimedia
Precio: 3.530 pesetas (IVA incl.)

el so

La síntesis por tabla de ondas se ha impuesto en los sistemas de sonido para ordenadores. La mayoría de las tarjetas actuales usan este sistema por su calidad y su sencillo modo de funcionamiento: en una pequeña memoria de la placa se almacenan muestras digitalizadas de algunas notas de instrumentos reales para obtener, a partir de ellas, la escala musical completa. Este sistema ofrece más calidad que la tradicional síntesis de FM y logra un sonido similar al del instrumento real, lo que proporciona un valor añadido a juegos y programas de creación musical.





nido del

La mayoría de las tarjetas de sonido que se anuncian como *wavetable* (basadas en sistemas de tablas de ondas) llevan almacenadas en una memoria ROM muestras digitalizadas de determinados instrumentos musicales. Este grupo de sonidos pregrabados se denomina General MIDI o Standard MIDI y está compuesto habitualmente por 128 instrumentos melódicos y 10 conjuntos de percusión. Sin embargo, existe un conjunto muy definido de tarjetas de sonido que incorporan una memoria RAM en la que es posible guardar nuevos instrumentos de creación propia. Esta memoria puede utilizarse más tarde para gestionar los sonidos como instrumentos MIDI normales o usarse como lugar de almacenamiento, por ejemplo, de los efectos sonoros de un juego, lo que propicia un ahorro de la preciada memoria principal del ordenador y del tiempo que utilizaría la CPU para enviar los sonidos hacia la tarjeta.

Cada placa utiliza sus propios formatos de instrumentos, por lo que es necesario utilizar el programa específico de cada una de ellas para crearlos, aunque su forma de funcionamiento es muy similar. Parten de una o varias muestras digitalizadas en formato WAV a las que se añaden efectos como vibrato, eco o reberveración. Estos nuevos sonidos pasan a formar parte de un nuevo conjunto de instrumentos MIDI, con lo que son accesibles desde cualquier programa de composición MIDI.

Una objeción que se les puede poner a estas tarjetas es que la memoria RAM que se les instala sólo sirve para almacenar sonido y queda desaprovechada mientras no se utiliza la placa. Sin embargo, es necesario hacerlo de esta manera, pues si las muestras de sonido estuviesen contenidas en la memoria principal del ordenador, en cuanto hubiese varias voces funcionando de forma simultánea la tarjeta de sonido realizaría tantos accesos a la memoria RAM que apenas dejaría huecos libres para que accediese el procesador principal, lo que ralentizaría el sistema.

Para ampliar el número de programas que funcionan con la tarjeta, y dado que cada marca utiliza su propio sistema de almacenamiento y gestión de la memoria, los fabricantes les añaden modos de compatibilidad con algunos de los modelos más extendidos dentro de los ordenadores personales, tales como SoundBlaster o Roland. De esta forma se aseguran de que todos los programas antiguos puedan seguir funcionando aunque no dispongan de soporte para la nueva tarjeta. Una excepción son los sistemas operativos que manejan el sonido a través de controladores, como Windows u OS/2. En ellos basta con incluir el nuevo controlador para que los programas reconozcan la tarjeta de sonido.

La mayoría de estas tarjetas incorporan un controlador de CD-ROM y el conector mixto para joystick y MIDI que popularizó la primera SoundBlaster, y que permite la conexión directa de un joystick o de dos joysticks y un puerto MIDI mediante el uso de cables especiales. Lo que es común a todas ellas es un conjunto de discos en los que los fabricantes incluyen los controladores para Windows y algunos programas y utilidades con los que es posible utilizar la tarjetas desde el principio.

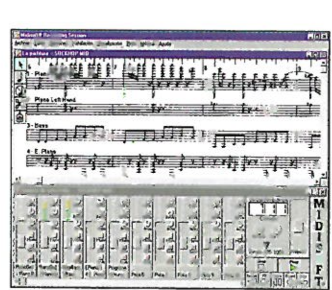
Primax Wavetable

Imitación con poderío

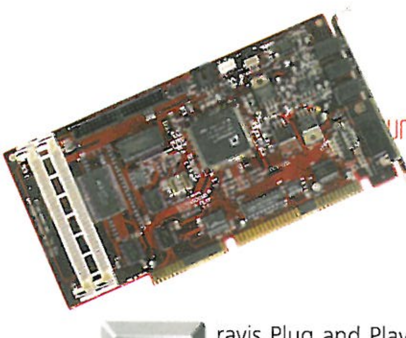
El éxito de un periférico y su consolidación como estándar en el mercado siempre viene acompañado por la aparición de productos clónicos. Igual que sucedió con las tarjetas Adlib, SoundBlaster y Roland, la Gravis Ultrasound se ha convertido en un estándar del segmento de síntesis por tabla de ondas, por lo que no es extraño que hayan comenzado a aparecer placas compatibles con ella.

La Primax Wavetable está basada en la UltraSound 3CD y cuenta con sus mismas características (de hecho utiliza su mismo juego de chips). Sólo se diferencia de ella, aparte de por el precio, por la incorporación de un amplificador más potente, de cuatro watios por canal. Junto a la tarjeta se incluye un micrófono y ocho discos con programas, utilidades, controladores y el juego de instrumentos MIDI (una copia exacta del que incluyen las tarjetas Gravis).

Las características de este modelo son hasta 32 canales digitales de sonido en 8 ó 16 bits y a una frecuencia máxima de 44,1 KHz, aunque este valor se ve reducido cuando se pasa de la veintena de canales. Los 512 Kb de RAM para cargar instrumentos pueden ampliarse hasta 1 Mb. Esta cifra, que resulta suficiente para la mayoría de aplicaciones, se queda corta al trabajar con programas MIDI, puesto que el juego completo de instrumentos que se incluye con la tarjeta ocupa unos 5 Mb.


LA PLACA PRIMAX WAVETABLE ESTA BASADA EN LA TARJETA ULTRASOUND 3CD DE GRAVIS.

La tarjeta tiene dos inconvenientes: sólo puede digitalizar en 8 bits y el sistema utilizado para compatibilizar con SoundBlaster y Roland se basa en emuladores software, que dan problemas con algunos programas.



Gravis Ultrasound PnP Pro

Enchúfala y listo

Gravis Plug and Play es la primera tarjeta de sonido fabricada en torno al nuevo procesador InterWave desarrollado por AMD, que ofrece una calidad de sonido y unas prestaciones muy superiores al GF1, utilizado en los modelos UltraSound antiguos. Entre las funciones nuevas destaca la posibilidad de aplicar efectos de sonido como eco, reberveración o eco a cada uno de los canales. También realiza funciones de compresión y descompresión de sonido en tiempo real e incluye soporte para la emulación de las tarjetas de sonido SoundBlaster y Roland, pero sigue utilizando el sistema de emulación basado en software que, aunque ha mejorado notablemente, todavía da problemas con algunos programas.

La RAM instalada de serie es de 512 Kb y cuenta con dos zócalos SIMM para colocar hasta 8 Mb. Los módulos pueden instalarse de uno en uno y admiten cualquier combinación, aunque a partir de 4 Mb se pierden los 512 Kb de la placa base. Al tratarse de una tarjeta *plug and play* (enchufar y listo), ésta se configura de forma automática. Sólo en el caso de que se utilice bajo MS-DOS en un PC sin soporte *plug and play*, la configuración se debe efectuar manualmente. El software que incluye contiene los controladores para Windows 95 y 3.1, el programa de composición MIDI Cakewalk Express, un editor de sonido digitalizado y el programa Internet Phone para comunicaciones por voz en Internet, además de un micrófono que no se incluye en la versión económica de esta tarjeta, que tampoco cuenta con los 512 Kb memoria.



GRAVIS PNP ES LA PRIMERA TARJETA DE SONIDO FABRICADA EN TORNO AL PROCESADOR INTERWAVE DE AMD.

Turtle Beach Tropez

Estándar de calidad

Turtle Beach se ha caracterizado desde siempre por disponer de un amplio catálogo de tarjetas de sonido de prestaciones profesionales. Sin embargo, el largo tiempo que llevan sus modelos en el mercado han propiciado que otros fabricantes hayan desarrollado productos con unas prestaciones similares y a un precio inferior.

Los conversores digital/analógico y analógico/digital son los principales determinantes de la calidad de sonido de una tarjeta, y en este caso se han cuidado con mimo, proporcionándoles un sobresampleo 64 veces superior al normal. Además, el conversor digital/analógico incluye un filtro interpolador de ocho niveles intermedios, lo que aumenta la calidad en las reproduciones a bajas velocidades de muestreo.

La digitalización de muestras puede realizarse a una velocidad máxima de 48.000 por segundo en estéreo y en 16 bits, lo que supera ampliamente la calidad de un CD convencional. Además, esta es una de las pocas tarjetas de sonido, junto con los modelos de Gravis, que es capaz de digitalizar y reproducir sonidos de forma simultánea.

TURTLE BEACH TROPEZ PUEDE REPRODUCIR Y DIGITALIZAR SONIDOS DE FORMA SIMULTANEA.

El interfaz de CD-ROM es el habitual ATAPI y en su parte posterior aparece un conector mixto MIDI/joystick.

La tarjeta no incluye memoria RAM preinstalada, pero es posible ampliarla como máximo hasta 12 megabytes utilizando módulos SIMM de 30 contactos. Dentro de la tarjeta también aparece un controlador de CD-ROM ATAPI y un conector para un segundo puerto MIDI.

La implementación del MIDI responde al estándar MPU-401, con un juego de instrumentos General MIDI almacenado en una memoria ROM de 2 Mb. Para la emulación de tarjeta SoundBlaster incluye el chip Yamaha OPL3 de síntesis FM. La salida de sonido digital puede configurarse en modo SoundBlaster o Windows Sound System y cambiarse en cualquier momento mediante una pequeña utilidad de MS-DOS.

Los amplificadores de las tarjetas de sonido ocupan un espacio considerable y además captan una gran cantidad de ruido del interior del ordenador, por lo que muchos fabricantes de tarjetas de sonido, entre ellos Turtle Beach, no los incluyen en sus productos, dado que es posible adquirir unos altavoces amplificados a un precio bajo.

Los programas que acompañan a la tarjeta de Turtle Beach son los grabadores/editores de sonido MicroWave y Wave SE, el secuenciador MIDI Stratos, el simulador de teclado MIDI MousePlayer, el editor y creador de instrumentos WavePatch y el equipo de música Sierra Audio Rack, con capacidad de reproducir archivos MIDI, WAV y discos compactos de audio.

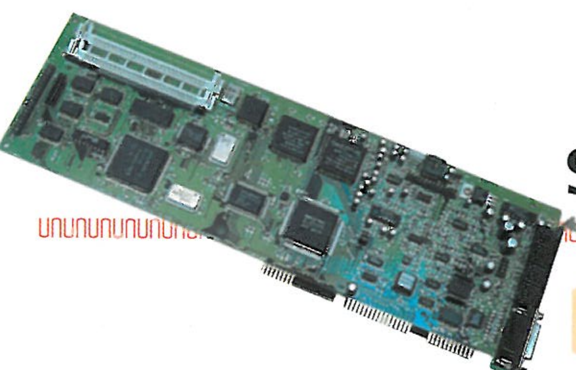
Turtle Beach Maui

Ondas desde FM

Esta tarjeta está especialmente indicada para usuarios que ya disponen de una tarjeta de sonido convencional y desean disponer del sonido de síntesis por tabla de ondas en sus equipos sin tener que desechar su equipo antiguo. Por ello no incorpora amplificador (debe conectarse a la entrada de línea de la otra placa), no es capaz de digitalizar y tampoco dispone de emulaciones de otras tarjetas de sonido.

El circuito generador de sonido es el ICS WaveFront, con un conjunto de instrumentos MIDI almacenado en 2 Mb de memoria ROM. Incluye 256 Kb de memoria RAM en la que cargar instrumentos propios, cifra que puede ampliarse hasta 8 Mb utilizando módulos SIMM. El conector MIDI es compatible con el MPU-401, pero es más pequeño que los conectores habituales de otras tarjetas de sonido, pues no tiene la posibilidad de conectarle joystick.

La tarjeta incluye, aparte de los controladores para Windows, los programas Wave SE y WavePatch para crear nuevos instrumentos, el editor de sonido digitalizado Sound Forge y una versión de demostración del programa de composición MIDI Micrologic para Windows 95.



SoundBlaster Awe 32 PnP

El líder coge la onda

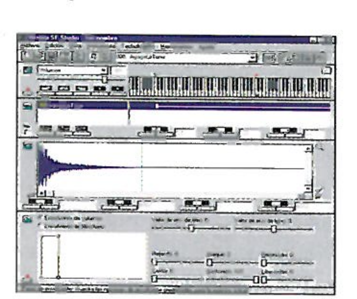
El líder absoluto en la fabricación de tarjetas de sonido para PC no podía dejar de completar su gama con una placa basada en tabla de ondas. El modelo AWE es una tarjeta de sonido de 16 bits que contiene dos procesadores de señales digitales. El primero, el ASP, ya se introdujo con el modelo SoundBlaster 16 y se encarga fundamentalmente de las tareas de compresión y descompresión de sonido, así como del reconocimiento de voz, para lo que utiliza el programa Voice Assist. El segundo chip, el EMU8000, es el que proporcina la potencia a esta tarjeta. Se encarga del manejo de toda la parte de tabla de ondas y de aplicar efectos avanzados, tales como coro, eco o reverberación.

Al estar basada en el modelo SoundBlaster 16, la AWE 32 PnP mantiene compatibilidad total con los modelos inferiores de Creative Labs. La parte MIDI de la tarjeta se basa en el interfaz MPU-401, lo que asegura compatibilidad con las tarjetas Roland, aunque para que se escuche la música que se envia al puerto MIDI a través de la tarjeta de sonido en MS-DOS es preciso cargar un driver especial que no funciona con programas modo protegido.

La tarjeta viene con 512 Kb de RAM instalados, cantidad suficiente para un uso normal, ya que además existe una memoria ROM con un juego completo de instrumentos MIDI. Para uso profesional, la memoria RAM puede ampliarse mediante la utilización de dos módulos SIMM de 30 contactos e idéntica capacidad.

La instalación del periférico resulta muy sencilla, ya que al seguir la norma *plug and play* toda la configuración se lleva a cabo de forma automática. Hay dos grupos de disquetes con los programas de utilidad y drivers, uno con las versiones de 32 bits para Windows 95 y otro para Windows 3.1, que incluye también las extensiones *plug and play* para este sistema operativo. Además, el paquete incluye un micrófono y un cable de conexión MIDI.

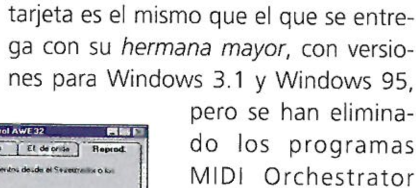
El conjunto de programas es muy completo y comprende un equipo de música con el que reproducir discos compactos, MIDI y sonidos digitalizados; un conversor de texto a voz; un editor de sonido digitalizado; el programa de composición MIDI Orchestrator Plus de Voyetra; el software de reconocimiento de voz Creative VoiceAssist y la utilidad Vienna SF Studio, con la que es posible crear nuevos instrumentos a partir de cualquier digitalización, añadiéndole efectos y envolventes.



AL BASARSE EN LA SOUNDBLASTER 16, LA AWE 32 PNP ES COMPATIBLE CON LOS MODELOS INFERIORES.

La tarjeta contiene una controladora para CD-ROM de tipo ATAPI y un conector para una tarjeta tipo WaveBlaster a la que añadir alguno de los módulos MIDI profesionales disponibles, como los de Roland o Korg.

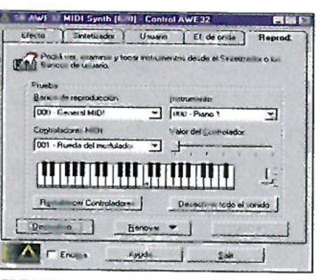
Sound Blaster 32 PnP



La hermana pequeña



Esta tarjeta es una simplificación del modelo AWE 32 PnP de Creative Labs al que se le han quitado algunas de sus características para que su precio resulte más asequible al usuario medio. En concreto tales diferencias son la falta del procesador ASP, de la memoria inicial de 512 Kb y del conector para una tarjeta de tipo WaveBlaster. El conjunto de utilidades y drivers que se ofrecen en esta tarjeta es el mismo que el que se entrega con su *hermana mayor*, con versiones para Windows 3.1 y Windows 95, pero se han eliminado los programas MIDI Orchestrator Plus, Vienna SF Studio y Creative VoiceAssist.



CREATIVE LABS HA RESTADO CIERTAS CARACTERISTICAS A LA AWE 32 PNP PARA CREAR ESTA TARJETA.

Los que sí se han conservado son los conectores para módulos de memoria SIMM, por lo que, si se le añaden, se tendría acceso a la tecnología WaveEffects de SoundBlaster.

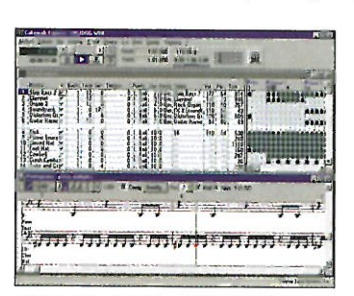
Maxi Sound 32 Wave FX

Desde Francia con amor

La primera tarjeta creada por la compañía francesa Guillemot cuenta con dos modelos, Wave y Wave FX, siendo su única diferencia que este último incorpora un procesador de efectos digitales, mientras que en el primero es preciso adquirirlo por separado. Dentro de su memoria ROM de 1 Mb incluye una extensa colección de instrumentos MIDI que supera los requerimientos del estándar, pues abarca 190 instrumentos melódicos, 104 de percusión y 46 efectos especiales.

La emulación de otras tarjetas se hace a través del integrado fabricado por Analog Devices, que emula una SoundBlaster Pro y Windows Sound System. La implementación de MIDI se basa en el MPU-401 de Roland, por lo que es directamente compatible con los modelos de esta casa sin que haya que cargar programas adicionales.

Aunque inicialmente no incluye RAM, es posible utilizar pastillas de memoria con las que se consiguen uno o dos Mb de memoria donde almacenar instrumentos definidos por el usuario, aunque con el inconveniente de que la carga de estos instrumentos debe hacerse a través de una serie de comandos MIDI de control especiales, operación para la cual no se incluye ningún programa que la realice de forma automática.



GUILLEMOT SE HA INICIADO EN EL CAMPO DEL SONIDO CON SUS MODELOS DE TARJETA WAVE Y WAVE FX.

En su superficie dispone de conectores para un CD-ROM de tipo Panasonic o ATAPI y un conector para una tarjeta del tipo WaveBlaster.

El paquete de software incluye controladores para Windows 3.1, los programas de composición Midisoft Recording Session y Cakewalk Express y el editor de archivos WAV Sound Impression.

Glosario de términos útiles:

Para efectuar la comparación entre las diferentes tarjetas de sonido analizadas hemos utilizado 20 parámetros, de los cuales os detallamos aquí su significado:

Número de canales:
Especifica el número máximo de ondas digitales que pueden sonar de forma simultánea. Este es un valor de suma importancia, pues de él depende el máximo número de notas instrumentales que es posible escuchar cuando la tarjeta se encuentra funcionando en modo MIDI. Además, evita la mezcla por software, que tanto tiempo consume en otras tarjetas con sólo uno o dos canales.

Frecuencia de reproducción:
Indica las frecuencias mínimas y máximas a las que debe estar almacenado un sonido para que la tarjeta sea capaz de reproducirlo.

Frecuencia de grabación:
Rango de frecuencias de grabación que soporta la tarjeta. A mayor número de rango, mejor calidad de sonido, pero mayor espacio necesario para guardar la información.

Bits por muestra:
Cada valor digitalizado (o muestra) puede almacenarse en un rango de 256 valores (8 bits) o en el utilizado por los CD musicales, de 65.536 (16 bits), que ofrece mayor calidad a costa de que la información digitalizada ocupe el doble de espacio. Aunque todas las tarjetas soportan ambos formatos en reproducción, algunas sólo pueden grabar en 8 bits. En este caso se han marcado con un asterisco (*).

RAM base:
Cantidad de memoria incluida en la tarjeta para almacenar instrumentos propios. En el caso de que al ampliarse la memoria la RAM quede inutilizada se ha marcado con un asterisco (*).

Máxima RAM posible:
Máxima cantidad de memoria que es posible instalar en la tarjeta. El tamaño recomendado varía según el uso que se le vaya a dar a la tarjeta. Así, un usuario profesional que utilice samples de gran calidad requerirá mayor cantidad de memoria que otro que sólo utilice su tarjeta para videojuegos.

Tipo de ampliación RAM:
Tipo de memoria utilizada para ampliar la memoria de la tarjeta. La opción más común y económica son los módulos SIMM de 30 contactos. Otras posibilidades son chips que se insertan en un zócalo especial y módulos SIPP.

Tamaño de ROM:
Algunas tarjetas cuentan con un juego de instrumentos básicos compatible con General MIDI contenido en una ROM, de forma que no es necesario cargarlo cada vez que se utiliza un programa o juego que soporta este estándar de sonido.

Compatibilidad:
Los modelos de tarjetas de sonido que llevan más tiempo en el mercado son soportadas por la totalidad de los fabricantes de software, por lo que las nuevas tarjetas de sonido incorporan algún modo de compatibilidad con ellas para lograr así acceso directo a un mayor número de programas. Esta compatibilidad puede realizarse por hardware o por software, siendo recomendable la primera, pues la emulación software, pese a ser más flexible, suele dar problemas con algunos programas. Esta situación está marcada por un asterisco (*). Los valores posibles son FM (compatible con Adlib); SB, SB Pro o SB16 (compatibles con las Soundblaster de Creative Labs); GM (compatible General MIDI); GS (compatible General Standard) y Roland (compatible con las tarjetas Roland tipo LAPC).

Controladora CD-ROM:
El CD-ROM es parte indispensable de un equipo multimedia. Por ello, algunas tarjetas de sonido incorporan un controlador de este periférico. Existen cuatro tipos fundamentales: IDE, Mitsumi, Sony y Panasonic, y algunas tarjetas soportan más de un tipo de interfaz.

Chip de sonido:
Es el modelo del procesador de sonido digital que incorpora la tarjeta. Normalmente, cada fabricante tiene el suyo propio y es el que incorpora, con ligeras modificaciones, en toda su línea de tarjetas de sonido.

Compresión de sonido:
La grabación de sonido de alta calidad exige de gran cantidad de espacio libre en el disco duro. Para reducir esta necesidad de *megas* libres existen varios sistemas de compresión que, si bien hacen perder algo de calidad, circunstancia que normalmente es imperceptible, pueden reducir de forma drástica las necesidades de almacenamiento. Si la tarjeta de sonido soporta algún método hardware de compresión o descompresión se indica en este apartado.

Interfaz MIDI:
Indica si la tarjeta incorpora algún conector con el que intercambiar datos con otros aparatos que se ajusten a la especificación MIDI, aunque normalmente hace falta. Existen dos tipos: el interfaz MPU-401 diseñado por Roland y el UART 6850. La emulación por software se indica con un asterisco (*).

Conector de joystick:
Si existe una salida a la que conectar un joystick de tipo analógico de los utilizados por el PC se indica en esta casilla.

Potencia de amplificador:
La existencia de un pequeño amplificador en la tarjeta permite utilizar unos altavoces pasivos (que no necesitan alimentación) para escuchar el sonido. Sin embargo, los amplificadores suelen ser una fuente de ruido en algunas tarjetas y conviene, siempre que sea posible, utilizar un amplificador externo a través de la salida de línea, unos bafles autoamplificados o una cadena de alta fidelidad.

Conectores de sonido:
Entradas y salidas de las que dispone la tarjeta de sonido. Normalmente son: micrófono (MIC), entrada de línea (LINE IN), salida de línea (LINE OUT), entrada de CD-ROM (CD IN), entrada auxiliar (AUX) o entrada de altavoz del PC (SPEAKER).

Conector de datos:
Tipo de conector con el que se comunica el procesador del ordenador con la tarjeta de sonido. En el conjunto analizado hay dos tipos: bus ISA de 16 bits y tarjeta hija compatible con el conector WaveBlaster diseñado por Creative Labs para su SoundBlaster 16.

Precio y distribuidor:
Precio de la tarjeta y teléfono de su distribuidor donde puede conseguir mayor información sobre el producto. Todos los precios son sin IVA, excepto en el caso de la Maxi Sound 32 Wave FX.

Puntuación:
La tabla se complementa con una puntuación global de la tarjeta, para la cual se han tenido en cuenta no sólo la información que aparece en esta tabla, sino otras como calidad de sonido, software que acompaña al producto y calidad de los manuales de ayuda.

Tabla de características de las tarjetas de sonido

	Primax Wavetable	UltraSound PnP Pro	SoundBlaster AWE 32 PnP	SoundBlaster 32 PnP	Turtle Beach Tropez	Turtle Beach Maui	Maxi Sound 32 Wave FX
Número de canales	32	32	32	32	32	32	32
Frecuencia de reproducción	4-44,1 KHz	2-48 KHz	5-45 KHz	5-44,1 KHz	4-48 KHz	4-48 KHz	4-44,1 KHz
Frecuencia máxima de grabación	4-44,1 KHz	2-48 KHz	5-45 KHz	5-44,1 KHz	4-48 KHz	No	4-44,1 KHz
Bits por muestra	8-16*	8-16	8-16	8-16	8-16	No	8-16
RAM Base	512 Kb	No	512 Kb	No	No	256 Kb	No
Maxima RAM posible	1 Mb	8 Mb	28 Mb	28 Mb	12 Mb	8 Mb	2 Mb
Tipo de ampliación de RAM	DRAM	SIMM	SIMM	SIMM	SIMM	SIMM	DRAM
Tamaño de ROM	No	1 Mb	1 Mb	1 Mb	2 Mb	2 Mb	1 Mb
Compatibilidad	FM, SB, GM, MT-32*	FM, SB, GM, MT-32	FM, SB 16, GM, GS, MT-32	FM, SB 16, GM, GS, MT-32	FM, SB Pro, WSS, GM	No	FM, SB Pro, GM, GS, WSS
Controladora CD-ROM	Sony, Panasonic, Mitsumi	ATAPI	ATAPI	FM, SB, GM, MT-32	ATAPI	No	ATAPI, Panasonic
Chips de sonido	ICS Gravis GF1	AMD Interwave	EMU8000	EMU8000	ICS Wavefront	ICS Wavefront	SAM 9233
Compresión	No	4:1 ADPCM, A-Law, U-Law	A-Law, U-Law, CTADPM, IMA-ADPCM	A-Law, U-Law, CTADPM, IMA-ADPCM	ADPCM, Law/A-Law	No	No
Interfaz MIDI	6850, MPU-401*	6850, MPU-401*	6850, MPU-401	6850, MPU-401	MPU-401	MPU-401	MPU-401
Conector joystick	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
Potencia amplificador	4 W	No	4 W	4 W	No	No	4 W
Conectores de audio	CD, Line in/out, Mic	Line in/out, Mic	Line in/out, Mic, CD, SPK, SPDIF	Line in/out, Mic, CD, SPK, SPDIF	CD, Line, Mic, Aux	Line in/out	CD, Line in, Mic
Conector de datos	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA
Precio (+ IVA)	12.900	31.900	47.900	30.900	60.000	41.000	22.900 (IVA inc.)
Distribuidor	Batch-PC [902] 192 192	Seric's Room [977] 331 140	Computer 2000 [93] 499 91 11	Computer 2000 [93] 499 91 11	Ventamatic [93] 430 98 05	Ventamatic [93] 430 98 05	UBI Soft [93] 589 57 20
Puntuación	85	93	95	90	87	78	75



la tarjeta de sonido

Añade una nueva dimensión a los juegos y es un componente imprescindible en un equipo multimedia. Así está diseñada la última generación de tarjetas de sonido.

MEMORIA RAM

La existencia de memoria RAM en una tarjeta de sonido permite añadir nuevos sonidos e instrumentos que sustituyan o amplíen el catálogo de los ya existentes en la ROM, liberando así la memoria principal del periférico del ordenador. La ampliación de esta memoria se realiza, según modelos, mediante pastillas de memoria RAM o módulos SIMM de 30 contactos.

ROM DE INSTRUMENTOS

Contiene un conjunto básico de instrumentos, conocido como General MIDI (GM) o General Standard (GS). Por regla general, cuenta con un total de 128 instrumentos melódicos y al menos treinta de percusión y efectos especiales. El tamaño de esta ROM suele ser de un megabyte en los modelos normales y de cuatro o más en las tarjetas destinadas al uso profesional.

PROCESADOR DIGITAL

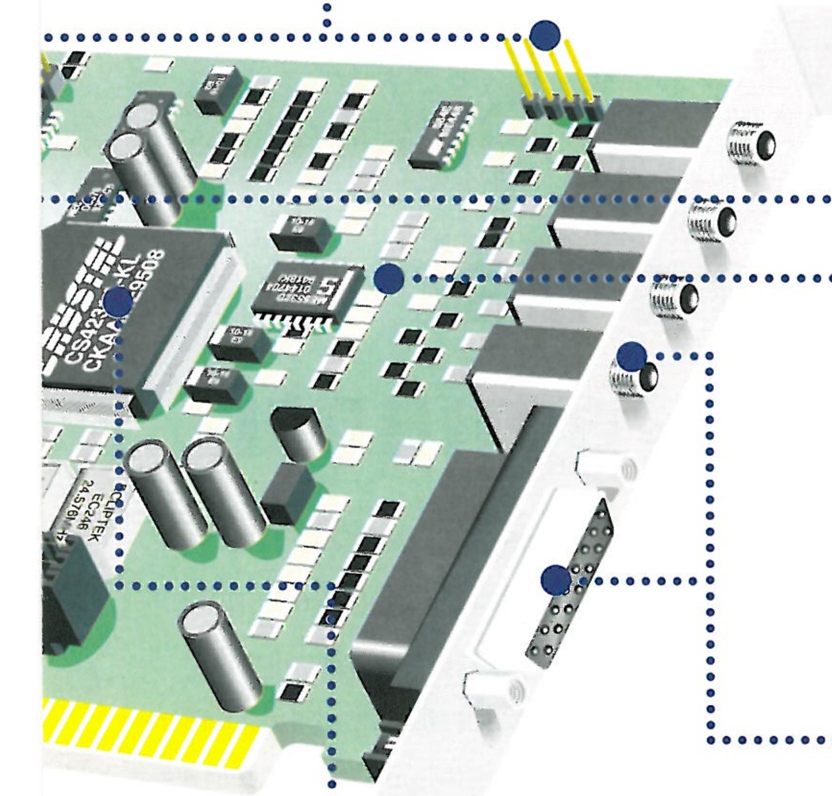
Es el verdadero corazón de la tarjeta de sonido. Se encarga de recoger las muestras de las distintos sonidos que se encuentran activos desde la memoria ROM o la RAM; aplicarles efectos especiales tales como coro, eco, reverberación o filtrado; mezclarlos de forma digital y enviarlos al conversor. También realiza el paso contrario, recogiendo los datos digitalizados.

CONECTOR DE CD-ROM

El CD-ROM es parte indispensable de un equipo multimedia, por lo que la mayoría de las tarjetas de sonido incorporan una controladora para ellos. Existen varios tipos de controladora, pero el más extendido actualmente es la ATAPI, también denominado IDE. Las tarjetas disponen además de un conector por el que recoger el sonido del CD-ROM cuando se utiliza con CD musicales.

EMULACIONES

Para que los programas antiguos sigan funcionando con sonido, muchas tarjetas incluyen compatibilidad con los primeros modelos que aparecieron para PC. Adlib, SoundBlaster y Roland son los sistemas considerados como universalmente extendidos (estándar). Sin embargo, conviene utilizarlas en formato nativo pues es así como se consigue la mayor calidad.



AMPLIFICADOR

Este pequeño circuito electrónico se encarga de aumentar el volumen de salida de la tarjeta, de forma que pueda escucharse el sonido generado por el periférico colocando unos simples altavoces o unos auriculares. Algunos fabricantes no incluyen el amplificador en sus placas, por lo que hay que conectarla a un equipo de alta fidelidad o a unos altavoces autoamplificados.

CONECTORES

A través de ellos se produce la entrada de la señal que se ha de digitalizar, que puede provenir de un micrófono o de un equipo de música y se envía el sonido generado por la tarjeta hacia los altavoces. Algunos modelos incluyen una salida especial para conectar un joystick directamente o dos de ellos y un interfaz MIDI mediante cables especiales.

CONVERSOR A/D D/A

Internamente, la tarjeta trabaja con la señal sonora en forma digital, es decir, como una secuencia de valores numéricos que definen su forma. Sin embargo, los altavoces y equipos musicales trabajan en forma analógica, por lo que resulta necesario convertir tanto las señales de entrada a formato digital como las de salida al analógico, misión de la que se encarga este componente.

El aspecto sonoro ha sido siempre uno de los más descuidados del PC, que al estar originariamente conceptuado como simple herramienta de trabajo sólo incorporaba un pequeño altavoz para emitir simples pitidos. El asalto del ordenador al mercado doméstico provocó la aparición masiva de juegos y productos multimedia, para los que resulta imprescindible una tarjeta de sonido. Desde las primeras tarjetas de síntesis FM a las actuales, basadas en tablas de ondas, hay un gran salto, pero lo mejor está por llegar, como el sonido en 3D o los nuevos procesadores digitales.



Le Louvre

INDICE

El arte del encantamiento

Fue fortín, cárcel, lugar de reunión de la nobleza e incluso llegó a estar casi abandonado antes de convertirse en 'templo' de la cultura occidental. El Louvre alberga una de las más completas colecciones de pintura europea y visitarlo es una de las experiencias más gratificantes para los aficionados al arte.

La visita virtual a uno de los *templos* de arte mundial se puede realizar de varias maneras en este programa realizado por Montparnasse Multimedia en colaboración con la Asamblea Nacional de Museos francesa. Es posible pasear por las salas y ver las ubicaciones reales de cada cuadro, examinar las obras por medio del índice de pinturas o autores, repasar los principales hitos de las biografías de los personajes que han jugado diversos papeles en la historia del museo, escuchar los comentarios sobre las escuelas pictóricas que cuentan con representación en la galería y ver cada obra a pantalla completa a la vez que se escuchan comentarios de expertos sobre su composición.

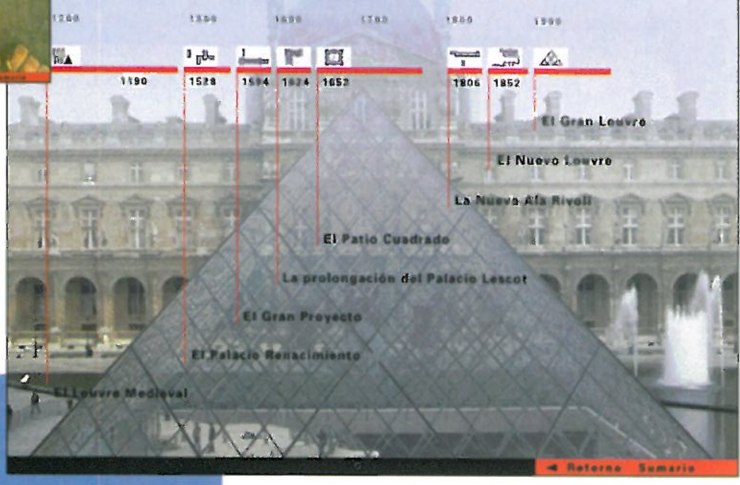
A diferencia de otros programas de corte similar, Le Louvre no se limita a presentar las obras que se exponen en el recinto, sino que también profundiza en el lugar en que se muestran al público. La historia del edificio como tal, desde su erección en 1190 como fortaleza militar hasta sus últimas ampliaciones, también es objeto del análisis del programa, ofreciendo una visión general tanto de su evolución arquitectónica a lo largo de los años como del incremento de su patrimonio y de los hombres y mujeres que hicieron de él lo que hoy es. Este capítulo es especialmente interesante, ya que se puede



PASEANDO POR LAS NAVES DE LE LOUVRE EL USUARIO PUEDE ELEGIR LA OBRA QUE QUIERE VER PULSANDOLA CON EL RATON.

obtener una clara perspectiva histórico-arquitectónica de la Francia de los últimos ocho siglos.

Una de las características más importantes de la aplicación es que cuenta con un gran número de comentarios hablados (cerca de dos horas y media de explicaciones), de manera que el usuario cuenta con una serie de guías que le llevarán por todos los rincones del museo, ofreciendo una ayuda inestimable para la comprensión de las pinturas que se exponen y las circunstancias históricas de los momentos más importantes del museo. Las locuciones están realizadas en un correcto castellano por profesionales franceses que no ocultan su origen, por lo que, además de conocer las obras y el recinto, el usuario puede saber exactamente cómo se pronuncian los términos franceses. Sin embargo, y a pesar de la calidad del doblaje al castellano, en ciertas ocasiones se echan en falta explicaciones un poco más detalladas sobre la técnica o las intenciones de los artistas al realizar las obras.



LAS COLECCIONES QUE HABITAN EN EL INTERIOR DE LE LOUVRE Y EL ASPECTO EXTERIOR DEL PROPIO MUSEO ESTAN TRATADOS EN ESTE PROGRAMA.

La navegación por Le Louvre es sencilla, aunque se echan en falta ayudas que expliquen las acciones

LAS VENTANAS SECUNDARIAS Y LOS MENUS DEL PROGRAMA ESTAN COMPUESTOS POR LAS PROPIAS OBRAS ANALIZADAS EN LE LOUVRE.

En el capítulo de los contenidos, la reducción del número de obras a sólo cien pinturas puede no dar una medida real de la verdadera importancia del museo, aunque se haya escogido lo más representativo de las principales escuelas europeas (francesa, italiana, flamenca, española, holandesa, alemana e inglesa), aunque con una clara y discutible preferencia por las pinturas de los artistas galos, a los que corresponden casi la mitad de las obras.

La catalogación de los fondos de la pinacoteca resulta muy cómoda para el usuario, ya que es posible acceder a cada cuadro en función de la escuela a la que pertenece, el año en que se pintó, el autor e incluso por el título de la obra. También se puede visualizar un cuadro moviéndose por la representación tridimensional del museo y seleccionándolo con el ratón.

Como corresponde a una aplicación en la que el centro de atención es la pintura, el aspecto gráfico está muy cuidado, siendo los fondos de las ventanas secundarias y los menús, las propias obras que se recogen en el CD. La navegación es sencilla, incluso para los no habituados a trabajar con ordenadores, aunque se echan de menos ayudas que indiquen las acciones de cada botón.

Se trata, pues, de un programa que cumple todos los requisitos para convertirse en un título imprescindible en las discotecas de los amantes de la pintura, tanto por las obras que analiza como por el trato que éstas reciben.

Le Louvre

Fabricante: Montparnasse Mult.

Distribuidor: BMG Interactive
Avenida de los Madroños, 27
28046 Madrid
Tel.: [91] 388 00 02

Precio: 4.990 pts. (IVA incluido)

Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: CD-ROM

Procesador: 386SX

Sistema: Windows 3.x y Mac

Puntuación: 89,6

3D Movie Maker

utilidad programas

nglobado en la línea de creatividad para niños de Microsoft Home, el programa está presentado por el inefable McZee, un personaje que, como es lógico, ha abandonado la dimensión plana que tenía en programas como Fine Artist y Creative Writer para cobrar el volumen que se requiere en una aplicación de este tipo. Además de McZee, el chaval cuenta con la ayuda de Melanie, una chica con muchas ideas que siempre está dispuesta a ayudar.

Como en la creación de cualquier película tradicional, los elementos básicos son los escenarios, los actores y la banda sonora. Para facilitar el proceso creativo, 3D Movie Maker dispone de una amplia librería con elementos de cada uno de los tres tipos, de modo que hacer una pequeña película apenas llevará unos minutos. Uno de los defectos del programa es que no se pueden editar las características de cada uno de los elementos, aunque esta carencia se solventa con una gran cantidad de ellos, por lo que resulta fácil hallar uno que se corresponda con los deseos del usuario.

EL DIRECTOR DE LA PELICULA TIENE A SU DISPOSICION AMPLIAS LIBRERIAS DE ELEMENTOS CON MULTIPLES ESCENARIOS, ACTORES Y BANDAS SONORAS

3D Movie Maker traslada el mundo de la creación cinematográfica en tres dimensiones al entorno de los más pequeños de la casa, quienes podrán convertirse en directores y productores de películas con actores y escenarios virtuales.

Cine para niños

MCZEE ES EL PRESENTADOR DEL PROGRAMA, QUE HA ABANDONADO SU FIGURA BIDIMENSIONAL PARA MOSTRARSE EN 3D.

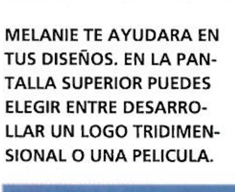
Dado que la aplicación está destinada a niños de ocho años en adelante, existen una serie de ayudas interactivas que permiten realizar películas a chicos de estas edades. En primer lugar, cada botón cuanta con un globo de ayuda



CADA PERSONAJE DISPONE DE DIVERSAS ANIMACIONES QUE PUEDEN ELEGIRSE EN LAS BARRAS DE ELEMENTOS.

3D Movie Maker

Fabricante: Microsoft	
Distribuidor: Microsoft Ronda de Poniente, 10 Tres Cantos. 28860 Madrid Tel.: [91] 807 99 99	
Precio: 9.900 pts. + IVA	
Memoria RAM: 8 Mb	
Disco Duro: 12 Mb	
Procesador: 486DX/50 MHz	
Sistema: Windows 95	
Puntuación:	85,6



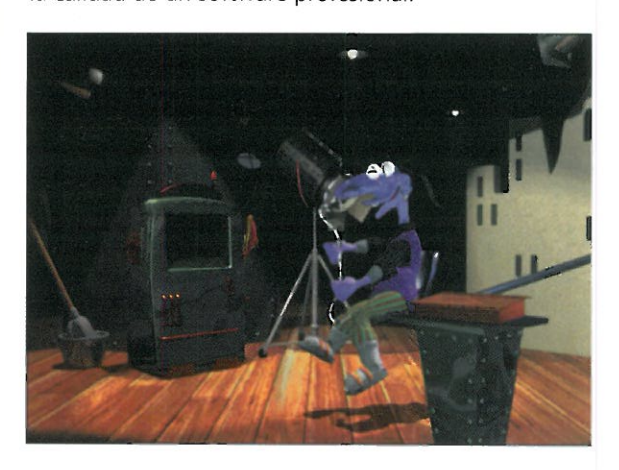
MELANIE TE AYUDARA EN TUS DISEÑOS. EN LA PANTALLA SUPERIOR PUEDES ELEGIR ENTRE DESARROLLAR UN LOGO TRIDIMENSIONAL O UNA PELICULA.

3D Movie Maker sólo ha sido diseñado para Windows 95 y precisa un PC potente para que lo gestione correctamente

que se activa al colocar el cursor sobre él, de modo que no es posible dejar de trabajar por no conocer la función de las herramientas. Además, McZee y Melanie siempre están disponibles por medio de la pulsación del botón de ayuda. Finalmente, en la elaboración de un nuevo proyecto es posible dejarse guiar por nuestra amiga a lo largo del proceso, de manera que siempre se sabrá cuál es el próximo paso a dar.

Para diseñar una secuencia animada sólo hay que tener una idea previa (que se puede obtener del generador aleatorio de ideas), elegir un escenario, colocar los personajes seleccionados en él y aplicarles una animación concreta elegida de entre las que cada actor incluye. El único problema que se puede encontrar en este proceso es que el movimiento de los personajes se debe definir por medio del ratón y los desplazamientos de este dispositivo suelen dar lugar a recorridos algo erráticos. Las animaciones de los actores no se limitan al desplazamiento; también es posible aumentarlos, reducirlos o deformarlos según los deseos del *director* de la película. Una vez completada la escena, se puede añadir música y pasar a otro plano por medio de un efecto de transición, que también se puede elegir de entre un grupo predeterminado. En el CD-ROM también se suministran una serie de ejemplos que se puede modificar o simplemente utilizar como referencia para ver de lo que es capaz este producto.

Dadas las posibilidades que ofrece el programa en cuanto a animación y utilización de elementos en tres dimensiones, 3D Movie Maker obliga a un uso intensivo del procesador y la memoria, por lo que Microsoft ha diseñado un programa de 32 bits que tan sólo funciona en Windows 95 y que aprovecha al máximo las ventajas del sistema operativo. A pesar de todo, resulta un poco lento si no se cuenta con una máquina de gran potencia, pero no llega hasta el extremo de otras aplicaciones diseñadas para este entorno en las que el tiempo de espera pueden superar ampliamente al de trabajo. Las texturas de los personajes resultan un poco extrañas, a pesar de que los escenarios están muy conseguidos, pero los resultados finales son bastante buenos, teniendo en cuenta que se trata de un programa pensado para ser utilizado por los niños y que no pretende ofrecer la calidad de un software profesional.





Extreme 3D

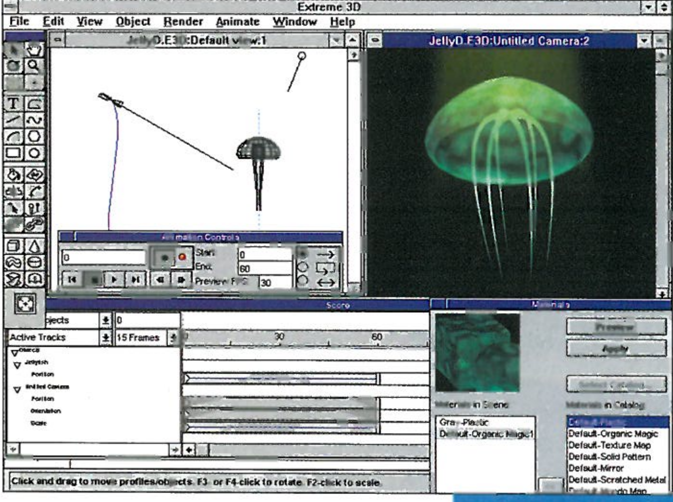
utilidad programas

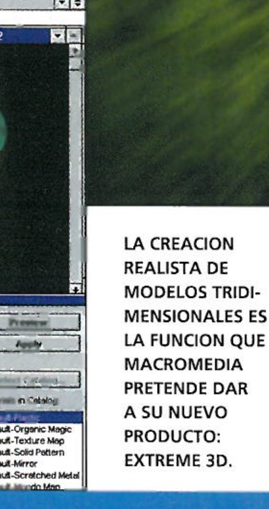
Si estás interesado por un buen programa capaz de diseñar objetos en tres dimensiones, animaciones o escenas con aspecto real, Extreme 3D es una de las mejores opciones que existen actualmente en el mercado. Tiene todo lo necesario para llevar a cabo estos procesos, desde la creación de los elementos básicos hasta la elaboración de animaciones y escenas renderizadas.

Todo el diseño en un paquete



Definitivamente, el diseño en tres dimensiones se ha instalado en nuestros ordenadores. Las principales compañías dedicadas a la creación de software gráfico cuentan ya con programas que explotan al máximo la potencia y las facilidades de uso de los modernos sistemas 3D. Macromedia no es una excepción, y está a punto de sacar al mercado una aplicación denominada Extreme 3D cuyo objetivo es proporcionar a los usuarios una herramienta con la que crear modelos tridimensionales con una terminación lo más realista posible y cubriendo todos los aspectos de la producción, desde el diseño inicial hasta la selección de texturas y el render final, incluyendo su preparación para la impresión o para la inclusión en presentaciones multimedia. En este último sentido, Extreme cuenta con un módulo para el diseño de animaciones.





LA CREACION REALISTA DE MODELOS TRIDIMENSIONALES ES LA FUNCION QUE MACROMEDIA PRETENDE DAR A SU NUEVO PRODUCTO: EXTREME 3D.

La extensión Win32/s incluida en el paquete permite utilizar Extreme 3D en Windows 3.x como si fuese un entorno de 32 bits

El producto, por precio, funcionalidades y potencia, está orientado a usuarios profesionales que trabajen en el campo del diseño, desarrolladores multimedia e incluso personas que se dediquen a la creación y edición de secuencias cinematográficas o de vídeo.

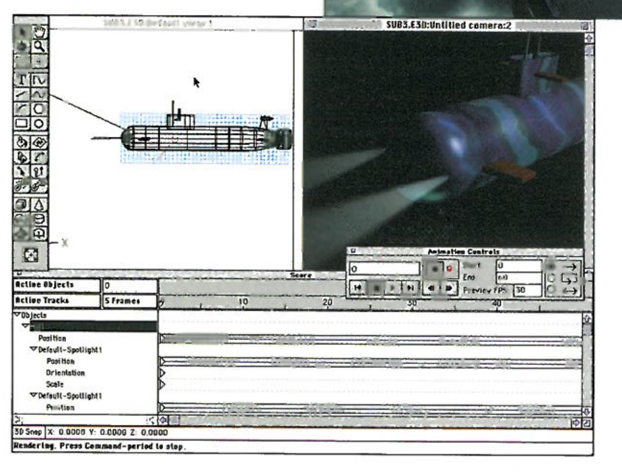
El programa se orienta básicamente hacia profesionales especializados, pero los requerimientos hardware, aunque son altos, no son exclusivos de estos. Un Pentium con 16 *megas* de RAM, un disco duro razonablemente amplio y un sistema operativo de 32 bits bastan para trabajar con este paquete.

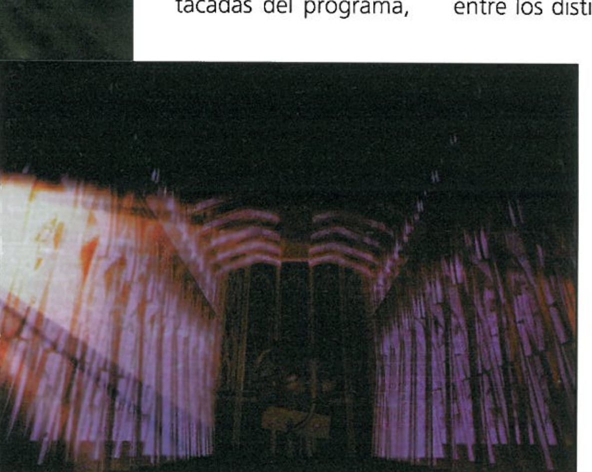
Extreme 3D cuenta con versiones para funcionar en Windows (ya que incluye la extensión Win32/s), Windows 95 y Mac, que se suministran en un mismo CD. El manejo de la aplicación es prácticamente igual en todos los entornos, aunque utiliza y aprovecha las ventajas de cada uno de ellos.

Por lo que respecta a las funciones más destacadas del programa, la creación de sólidos tridimensionales a partir de objetos en dos dimensiones resulta tan sencilla como pulsar un botón del ratón. Gracias a las herramientas de corte, edición de superficies, deformación y escalado, es sencillo crear modelos muy complejos con relativa facilidad. Un principio que se sigue a rajatabla en Extreme 3D es que si algo se puede editar, ese algo se puede animar. De este modo en una secuencia con movimiento, los cambios entre los distintos fotogramas alcanzan a todos los elementos del dibujo, desde puntos concretos de una superficie hasta luces, fondos o movimientos de cámaras. Por supuesto, es posible enlazar los elementos con recorridos, de modo que se cumplan al pie de la letra los deseos del animador. El render final es capaz de producir imágenes de alta calidad, permitiendo la creación y modificación de todos los materiales hasta ajustarlos exactamente a las necesidades. En el campo de los accesorios, Extreme 3D incluye un cursillo multimedia para aprender a manejar el programa, un gran número de texturas y diseños de materiales que se pueden aplicar directamente a los modelos y medio millar de fuentes TrueType.

Extreme 3D está dirigido a un público profesional con unas necesidades muy específicas, por lo que los simples aficionados al diseño y modelado de sólidos en tres dimensiones encontrarán que este programa sobrepasa sus necesidades. Su precio supera las 100.000 pesetas, por eso, quien lo adquiera deberá sacarle un rendimiento que justifique el desembolso, y esa justificación sólo se logra utilizando este software para desarrollos multimedia (creación de juegos, presentaciones, educación o producciones audiovisuales) o para la realización de diseños tridimensionales.

EL ASPECTO VISUAL QUE OFRECE LA VERSION PARA MACINTOSH (IMAGEN INFERIOR) ES SIMILAR A LA DESARROLLADA PARA PC.





EL RENDERIZADO QUE SE LOGRA CON EXTREME 3D PRODUCE IMAGENES DE ALTA CALIDAD QUE PUEDES MODIFICAR A TU GUSTO.

Extreme 3D

Fabricante: Macromedia

Distribuidor: SMPS
Vía Augusta, 59. Oficina 203
08006 Barcelona
Tel.: [93] 237 12 08

Precio: 120.000 pts. + IVA

Memoria RAM: 16 Mb

Disco Duro: 20 Mb

Procesador: 486DX/50 MHz

Sistema: Windows 3.x, W95 y Mac

Puntuación: 90,5

Gaudí y Velázquez



Los amantes de las artes son los grandes beneficiados del desarrollo que ha experimentado la tecnología multimedia. La arquitectura, la música, el cine o la pintura han encontrado un perfecto soporte en los CD-ROM. Las obras del arquitecto modernista Gaudí y del pintor barroco Velázquez ocupan sendos programas que se sumergen en las creaciones de los dos geniales artistas.

España tiene arte



Gaudí incluye el estudio de los 15 monumentos más representativos creados por el artista catalán, a los que se puede acceder a partir de un clic en la silueta que los representa. El programa presta especial atención a los edificios construidos en Barcelona, donde el genio del arquitecto tuvo más oportunidades de plasmarse que en otras ciudades españolas, aunque también se incluyen los levantados en Astorga, León y Navarra.

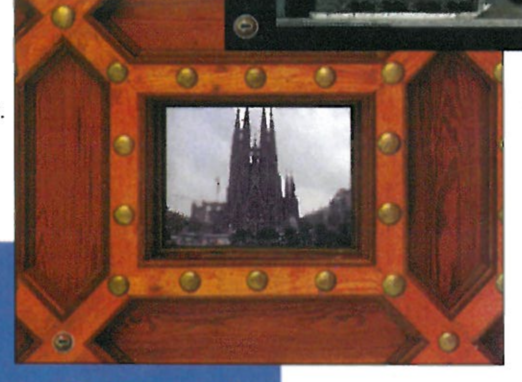
El programa, que se puede seguir en castellano, catalán, francés, inglés y japonés, ofrece un plano-guía con la localización de las obras, el modo de transporte para llegar hasta ellos y los horarios de visita. Navegar por Gaudí no ofrece la más mínima dificultad, pues su elemental diseño permite acceder a todas las opciones con un sólo clic del cursor: cambiar de idioma, regresar al comienzo del programa, ir al menú central o abandonar su estudio son posibilidades a las que se puede acceder en cualquier momento.

LA PANTALLA PRINCIPAL DE GAUDI OFRECE AL ESTUDIOSO DE LA OBRA DEL ARTISTA LA POSIBILIDAD DE ELEGIR ENTRE CINCO IDIOMAS DIFERENTES PARA SEGUIR LAS EXPLICACIONES.

El programa presenta diversos capítulos en los que se estudia el legado de Gaudí, desde la catalogación, la descripción o el simbolismo que impregna sus obras, hasta las comparaciones con otros edificios famosos. Existe también una cronología del artista y un apartado reservado a fotografías y vídeos con explicaciones habladas para la mejor comprensión de las imágenes.

El examen para conocer los avances experimentados por el usuario en sus conocimientos *gaudianos* llega en forma de juego. El estudioso tendrá que enfrentarse a la máquina en la tarea de descubrir qué edificio del arquitecto muestra una determinada silueta.

El segundo programa es un monográfi-

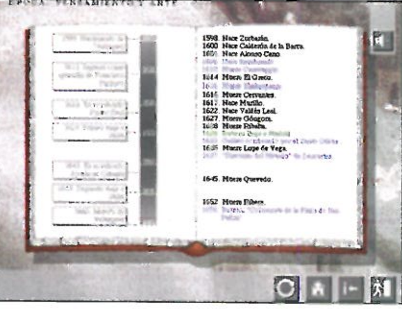


Gaudí y Velázquez, obras creadas por DA Multimedia, van a ser distribuidas por Zeta Multimedia

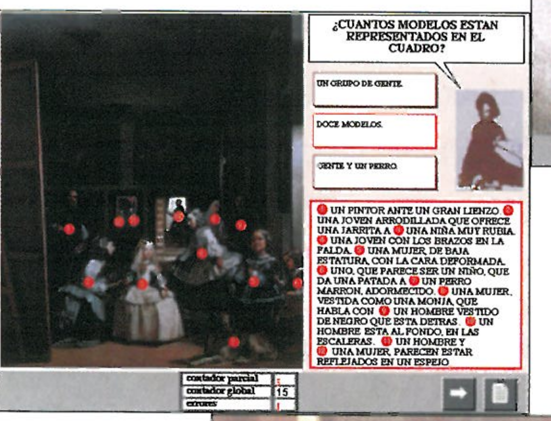
co sobre Velázquez, el más grande de los pintores del barroco español. También en este caso se disfruta de la posibilidad de optar entre cinco idiomas distintos. Este CD-ROM trata de ofrecer una visión completa de las obras del artista sevillano, con la catalogación de cincuenta de sus cuadros con el nombre, la fecha de creación y la dimensión de las pinturas.

La relación de los cuadros aparece también seleccionada por temas: históricos, paisajes, animales, grupos, femeninos, masculinos, reyes, mitología y antigüedad, y religiosos. Una opción denominada Claves explica algunos de los puntos más relevantes que sirven de argumento al pintor para crear su obra. En los textos figuran palabras destacadas en rojo que permiten añadir información al respecto. Una cronología y una biografía sitúan al personaje en su época; muestran los acontecimientos políticos, económicos, artísticos y sociales de la época, así como los datos básicos que influyeron de forma trascendental en su trayectoria pictórica.

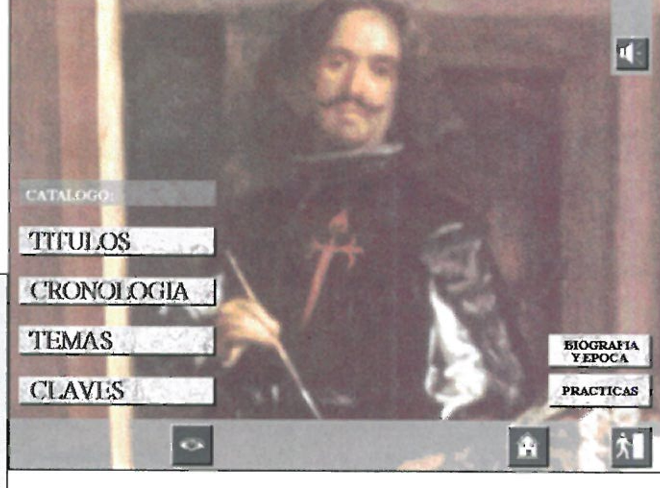
El juego Programa Menina permite evaluar los conocimientos del usuario por medio de 15 cuestiones sobre la obra de Velázquez, cada una de las cuales ofrece tres posibles respuestas. Las preguntas obligan al usuario a observar con todo detalle Las Meninas, el cuadro más famoso de Velázquez, y descubren aspectos que se escapan a quienes no son expertos en arte. Pero lo más interesante de este CD–ROM es la representación virtual que se hace del cuadro, analizado desde todas las perspectivas posibles. El óleo velazqueño se desmenuza por completo gracias a las imágenes creadas en el ordenador, que describen la escena con todo lujo de detalles y explicaciones. Un aliciente añadido para apreciar aún más la genialidad de este artista sevillano.



LOS HECHOS HISTORICOS Y LA CRONOLOGIA Y LA OBRA DEL PINTOR SEVILLANO ESTA PERFECTAMENTE RECOGIDA EN ESTE PROGRAMA DE DR MULTIMEDIA.



EL PROGRAMA VELAZQUEZ DESMENUZA POR COMPLETO EL CUADRO LAS MENINAS PARA OFRECER EXPLICACIONES QUE HASTA AHORA SOLO PODIAN VER LOS INICIADOS EN ARTE.





CADA CUADRO DISPONE DE UNA FICHA QUE INCLUYE SU NOMBRE, SU FECHA DE CREACION Y SUS DIMENSIONES, ADEMAS DE OTROS DATOS DE INTERES.

Los creadores han dado un toque de universalidad a los programas traduciendo sus explicaciones a cinco idiomas

Gaudí/Velázquez

Fabricante:	DR Multimedia
Distribuidor:	Zeta Multimedia Bailén, 84 08009 Barcelona Tel.: [93] 484 66 00
Precio:	7.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	CD-ROM
Procesador:	386
Sistema:	Windows
Puntuación:	72,6



Alkona 1.0

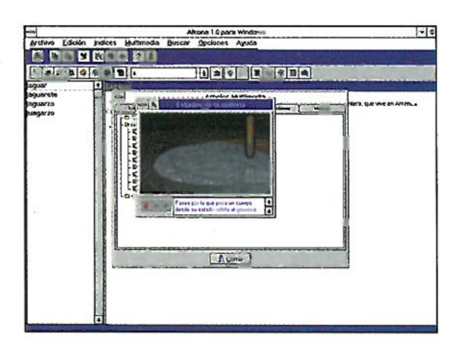
Esta enciclopedia aprovecha las ventajas de la tecnología multimedia para ofrecer un completo repertorio de ayudas para la búsqueda y utilización de sus datos.

Lengua y otras disciplinas

Sin duda alguna, el diccionario español ilustrado Alkona constituye una buena opción de trabajo para aquellos usuarios que tengan que realizar consultas, ya sea lingüísticas o sobre temas específicos. La base de este software es un completo diccionario que, además de incluir la práctica totalidad de las palabras aprobadas por la RAE, aporta nuevos términos y notas acerca de los temas de mayor actualidad. Ofrece también un completo glosario y un índice de expresiones y refranes, y dispone de una opción para añadir nuevos términos o definiciones.



ADEMAS DE UN COMPLETO DICCIONARIO COMPATIBLE CON LOS TRADUCTORES RAPID, ALKONA APORTA VIDEOS SOBRE DIVERSAS MATERIAS.



Para la localización de palabras se pueden utilizar índices, asistentes de búsqueda y la función de hipertexto, que permite la consulta de términos relacionados con sólo pinchar con el ratón. Alkona incorpora un repertorio de más de 90.000 sinónimos castellanos y 3.400 verbos conjugados. Todos los textos pueden ser exportados del diccionario a otras aplicaciones Windows. Dispone también de un completo muestrario de vídeos, sonidos, imágenes y animaciones sobre diferentes materias, que cubren aspectos tales como la naturaleza, la música el deporte o la ciencia y la tecnología.

El programa destaca por la facilidad de uso de todas sus utilidades debido a su eficaz y amistoso interfaz, y dispone de una interesante opción que carga el programa y todos los ficheros de texto en el disco duro para que sea posible acceder rápidamente a cualquier dato. Otra interesante característica es la compatibilidad de Alkona 1.0 con los diccionarios bilingües Rapid, lo que facilita la traducción a otros idiomas de los términos elegidos, para lo que basta hacer un clic de ratón y tener instalado el programa del idioma adecuado.

Se trata pues, de una interesante opción para aquellos usuarios que deseen tener una herramienta de consulta y quieran acceder a una gran cantidad de datos de forma rápida y sencilla.

Para un acceso rápido a los datos, Alkona tiene una opción que carga el programa y los ficheros de texto en el disco duro

Alkona 1.0

Fabricante: IPS Innovation

Distribuidor: Lodisoft
Orense, 8
28009 Madrid
Tel.: [91] 556 98 58

Precio: 9.900 pts. (IVA incluido)

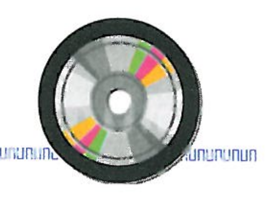
Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: 16 Mb

Procesador: 386

Sistema: Windows

Puntuación: 80,1



Noticias en conserva

El diario barcelonés La Vanguardia ha editado el segundo CD-ROM de su colección, correspondiente al primer semestre de 1995. Esta base de datos ha sido creada para que las labores de acceso a las informaciones del periódico se realicen de forma cómoda, rápida y fiable.

La palabra es la clave en La Vanguardia. El usuario puede buscar por medio de ella datos sobre un tema concreto en los textos, títulos, firmas, fechas, secciones, números de página o pies de foto, e incluso utilizar sinónimos de ese término para las averiguaciones.

La Vanguardia estructura su información en tres bases de datos interrelacionadas (artículos, portadas y fotos), que pueden consultarse individudualmente, aunque desde los artículos se puede acceder a las imágenes o a las portadas siempre que aparezca un icono que represente estas opciones. Los textos e imágenes pueden imprimirse, grabarse en disquete o en disco duro, enviarse por módem o fax e incorporarse a un documento redactado en un procesador.

Una serie de claves ayudan a buscar el tema deseado. Por ejemplo, una interrogación (?) puede sustituir a un carácter cualquiera y <ra?a> servirá igual para raza, rama o rata. El signo + delimita la búsqueda en función de los elementos usados, así <Beethoven + piano> concentrará la búsqueda en las informaciones que hagan referencia a las obras para piano del compositor. También se pueden sumar informaciones con referencias distintas gracia a la coma (,); así, <Cela, Nobel> reunirá las informaciones en las que aparezca el escritor y/o el premio. También hay fórmulas de exclusión: si escribimos <Serrat – Mediterráneo> se recibirá toda la información aparecida sobre el cantante excepto aquella referida a su disco Mediterráneo.

Otros comandos permiten delimitar la búsqueda por los términos contenidos en una frase, según un número de caracteres concreto, buscar entre dos signos de puntuación o por párrafos.

La Vanguardia es un compendio de enorme utilidad para los que necesiten tener a mano la información sin ocupar espacio y pone a tu disposición todos los acontecimientos relevantes por medio de 181 portadas, 1.500 gráficos, 4.500 fotografías y más de 25.000 textos.

LOS DATOS RELEVANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE 1995, COMO LA BODA DE LA INFANTA ELENA O LA GIRA DE LOS ROLLING, ESTAN EN EL CD-ROM.

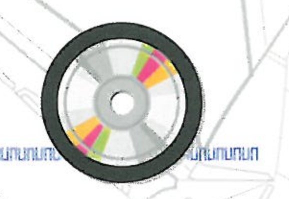
La Vanguardia

Fabricante:	ADD Servic. Informát.
Distribuidor:	La Vanguardia Elec. Pelayo, 28 08001 Barcelona Tel.: [93] 301 54 54
Precio:	7.450 pts. (IVA incluido)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	9,5 Mb
Procesador:	386
Sistema:	Windows
Puntuación:	81,3

Las tres bases de datos del CD-ROM [artículos, portadas y fotos] están interrelacionadas

multimedia programas

El mundo de la aviación

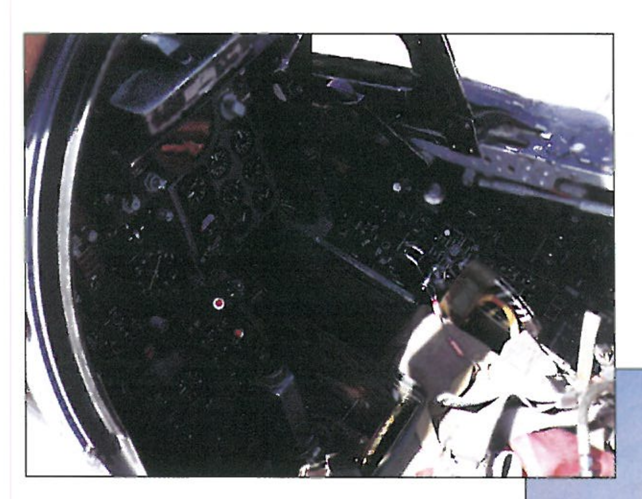


Parece que las intenciones de Microsoft de poner en cada mercado las versiones de sus productos adaptadas a los lenguajes locales son algo más que una estrategia de márketing. Aunque no está traduciendo todos sus productos, las novedades de la serie Exploration están llegando a nuestro mercado directamente en español, sin que se comercialicen previamente las versiones en inglés. Uno de los últimos programas multimedia que hemos podido analizar es El mundo de la aviación, una completa guía sobre la aeronáutica.

De nuevo nos encontramos con que los contenidos de la aplicación no pasarán a los anales de la informática por su extensión, pero también una vez más hay que decir que este no es el objetivo de esta gama de productos, que se orientan mucho más al entretenimiento que a la formación o el estudio. La presentación está muy cuidada y se observan pocos cambios respecto a productos similares de esta compañía, reduciéndose a la adaptación de los botones al tema central del programa y poco más. El esquema de la aplicación se mantiene exactamente igual que en productos como Civilizaciones Antiguas, Animales Peligrosos u Océanos, con artículos llenos de puntos de hipertexto, imágenes y vídeos, recorridos guiados, animaciones, juegos y división de los contenidos según criterios genéricos.

El mundo de la aviación se puede considerar una de las mejores aplicaciones multimedia que Microsoft ha puesto a la venta en los últimos tiempos. El tema tiene un indudable interés para el público en general y los desarrolladores de productos se las han arreglado para mantener este atractivo por medio de docenas de fotografías espectaculares, unos vídeos bastante interesantes,

De Icaro al avión espía



EL MUNDO DE LA AVIACION PERMITE ENTRAR EN LA CABINA DE UN CAZA (IZQUIERDA), VISITAR LAS NAVES MAS MODERNAS (ABAJO) O NAVEGAR POR SUS CONTENIDOS GRACIAS A SU COMODA INTERFAZ (DERECHA).





Si te gustan los aviones, estás interesado en su historia y quieres conocer a los pioneros de la aeronáutica, El mundo de la aviación es el CD-ROM imprescindible en tu discoteca. Un millar de fotos, otras tantas animaciones y más de 700 artículos te ofrecerán una visión general de la evolución de la aviación.

unos textos asequibles a todos los usuarios y una serie de actividades complementarias, como el análisis del interior de ciertas aeronaves o el reconocimiento de las señales manuales del personal de tierra.

Las locuciones del programa tienen un cierto sabor hispanoamericano, aunque no se llega al punto de pensar que se trata de un programa doblado en el Caribe o en México. Las razones que se esgrimen en Microsoft para esta particularidad es que se trata de aplicaciones diseñadas para ser comercializadas en todo el área de habla española y, por tanto, no se debe utilizar un acento que se relacione exactamente con el lenguaje de un país concreto.

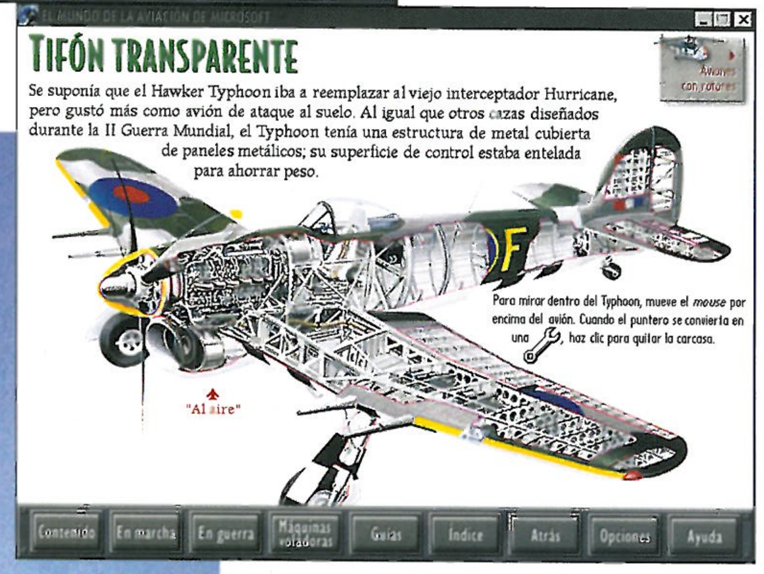
Junto a las informaciones de corte clásico que se incluyen en la aplicación, hay una serie de actividades que se apartan de lo que es habitual en una enciclopedia. Algunas pantallas permiten eliminar el fuselaje de ciertas naves para ver cómo se estructuran en su interior, mientras que otras permiten ponerse a los mandos de una avioneta o examinar la cabina de un caza de combate de última generación, la ilusión de cualquier amante de la aeronáutica.

Los textos y las locuciones están en castellano, pero estas últimas tienen un deje hispanoamericano

NIDO DE HORNET

En menos de 75 años, los cazas se han convertido en máquinas sofisticadas más parecidas a un sistema armamentístico que a un avión. El McDonnell Douglas F/A-18 Hornet sirve de ejemplo. Último avión militar estadounidense que ha conseguido la doble designación "F/A", que significa "caza/ataque", es un modelo de simplicidad. Los controles de vuelo por computadora consiguen el mejor rendimiento del avión en todo momento y ayudan al piloto a localizar y atacar los objetivos. Incluso lanzan las bombas automáticamente.

En otros casos, los personajes más relevantes de la historia de la aviación desvelan los secretos que les llevaron a ocupar un lugar de preferencia en el desarrollo de la navegación aérea e incluso podremos asistir en directo a algunos momentos claves de la evolución de la ciencia aeronáutica, desde el desastroso final del dirigible Hindeburg hasta la llegada a Europa del Spirit of San Louis o los vuelos de prueba de los aviones experimentales de las fuerzas armadas de Estados Unidos.



ALGUNAS PANTALLAS PERMITEN RETIRAR EL FUSELAJE DE LAS AERONAVES PARA CURIOSEAR POR SU INTERIOR. COMO VES, LAS EXPLICACIONES NO SON MUY EXTENSAS, PERO SIRVEN PARA UNA APROXIMACION AL TEMA.

El mundo de la aviación

Fabricante:	Microsoft
Distribuidor:	Microsoft Ronda de Poniente, 10 Tres Cantos. 28760 Madrid Tel.: [91] 804 00 96
Precio:	9.900 pts. (IVA incluido)
Memoria RAM:	8 Mb
Disco Duro:	3 Mb
Procesador:	486
Sistema:	Windows 3.x y W95
Puntuación:	88,9

El mundo de la aviación, de la serie Exploration de Microsoft Home, se sitúa en el los programas de gama alta por la categoría de sus contenidos y responde perfectamente a los niveles de calidad exigidos por los usuarios, igual que los productos anteriores de esta colección. En este caso, el interés por el tema se ve recompensado por los contenidos del CD-ROM.

Enciclopedia Multimedia Universal



Toda compañía que quiera abrirse camino en el campo de las enciclopedias multimedia tiene que ofrecer productos competitivos en diseño y contenidos. Micronet lo sabe, y su última obra tiene todas las bazas para convertirse en un éxito.

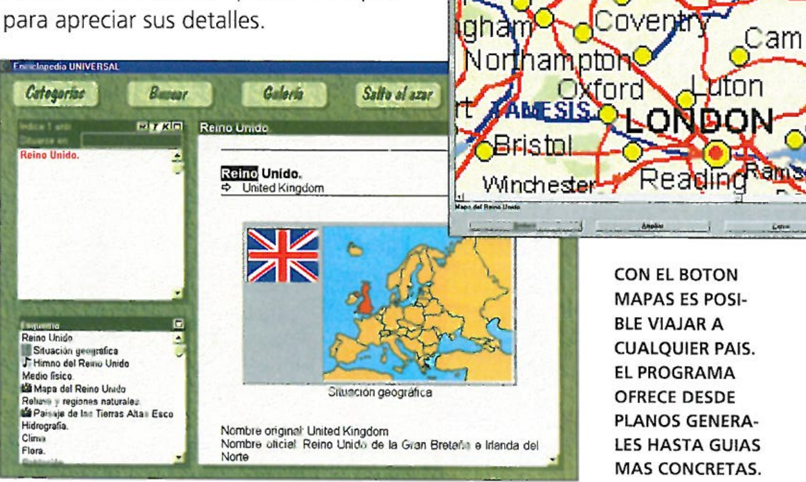
Lo bueno está en su interior



Lo que resulta más sorprende al adentrarse por primera vez en los temas de la Enciclopedia Multimedia Universal de Micronet es su austero aspecto. En sus pantallas sólo se pueden ver las zonas de presentación de los contenidos de cada artículo, de esquema y de búsqueda. A diferencia de otros productos, en los que hay una profusión desmesurada de color y efectos, aquí los fondos son simples texturas de tonos suaves. Esta sencillez ornamental tiene como finalidad no distraer la atención de lo verdaderamente importante, que son los artículos. En la zona de contenidos se mezcla el texto con las imágenes, si bien estas se pueden ampliar para apreciar sus detalles.

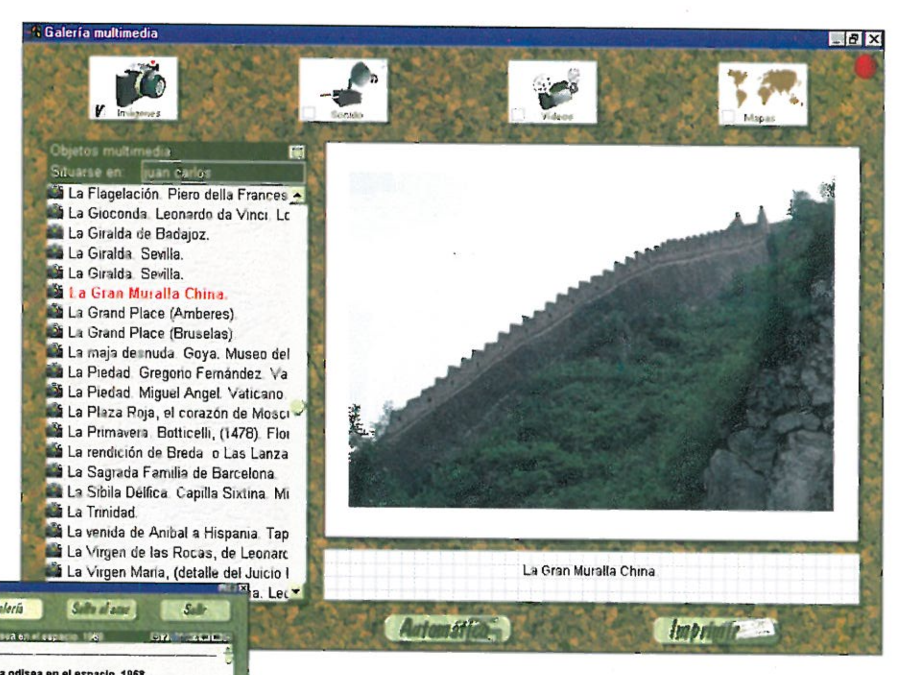
Para que todo el mundo, sea cual sea el sistema operativo que tenga instado en su PC, pueda acceder cómodamente a esta obra, Micronet ofrece en el mismo CD-ROM las versiones de 16 y 32 bits. Sin embargo, debes tener presente que aunque cuentes con la extensión Win32s, la aplicación de 32 bits no funcionará bajo Windows 3.1. En el proceso de instalación, el propio programa detectará el sistema que utilizas y actuará en consecuencia, instalando una u otra versión.

Micronet va a poner en el mercado este año seis ampliaciones a esta obra que los usuarios registrados recibirán gratis



CON EL BOTON MAPAS ES POSIBLE VIAJAR A CUALQUIER PAIS. EL PROGRAMA OFRECE DESDE PLANOS GENERALES HASTA GUIAS MAS CONCRETAS.

Con referencia a los contenidos hay que decir que, si bien hemos encontrado algunos fallos de cierta importancia, en general la información que se suministra es muy completa. Además, al tratarse de un producto creado integramente en España, está muy orientado a los temas que más interesan al mercado nacional, con numerosos artículos referidos a aspectos históricos, sociales, económicos y culturales de la vida de nuestro país. Esta característica, que se



echa en falta en las enciclopedias producidas por las multinacionales del software, hace de Universal una obra muy atractiva, y más si se tiene en cuenta que no hay que andar traduciendo para aprovechar sus datos.

El buen nivel de calidad de las más de 120.000 entradas que componen la Enciclopedia Multimedia Universal de Micronet logran que este producto supere en este aspecto a la mayoría de obras similares en lengua castellana. Las 800 imágenes, entre gráficos y fotografías, tienen un nivel de calidad desigual; junto a magníficos gráficos tridimensionales cohabitan algunas animaciones un poco flojas, pero en general se puede considerar que este apartado está bien cubierto.

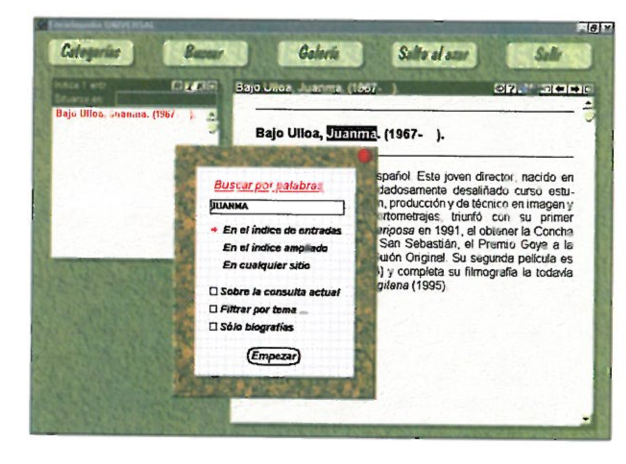
En lo relativo a los condimentos multimedia, esta enciclopedia no los considera como esenciales, pero eso no significa que los ignore. De hecho hay 400 elementos entre sonidos, músicas, vídeo y animaciones. Todos ellos se puede ver directamente en la sección Galería, en la que aparecen ordenados alfabéticamente y según las categorías escogidas por el usuario.

EL ASPECTO GRAFICO DE LA OBRA NO ES SU PUNTO FUERTE. AUN ASI, CUENTA CON DECENAS DE ELEMENTOS MULTIMEDIA COMO VIDEOS O FOTOS.

La excelente relación calidad/precio de la obra hacen que sea una compra ideal para estudiantes con pocos recursos

Muy importantes y eficaces para el trabajo cotidiano son las herramientas de búsqueda, con las que se puede localizar rápidamente cualquier dato, por concreto o general que sea. Este es uno de los puntos fuertes de la obra, ya que una gran cantidad de información con un mal gestor de la misma darían lugar a un mal producto.

Es muy interesante también el plan de actualizaciones que ha previsto Micronet para este título, ya que a lo largo de este año saldrán al mercado seis ampliaciones que se entregarán sin ningún coste a los usuarios registrados, y la idea de la compañía es actualizar el producto cada seis meses en años sucesivos. De esta forma se asegura que el usuario siempre cuente con una obra actualizada. Y si además se tiene en cuenta su excelente relación calidad/precio, la Enciclopedia Multimedia Universal de Micronet se constituye como una gran opción de compra.



LAS HERRAMIENTAS DE BUSQUEDA SON LO MAS DESTACABLE DE LA ENCICLOPEDIA. CON ELLAS SE PUEDE LOCALIZAR CUALQUIER DATO.

Encic. Multimedia Universal





Fabricante: Micronet

Distribuidor: Micronet
María Tubau, Edificio Auge III. 6°
28050 Madrid
Tel.: [91] 358 96 25

Precio: 12.500 pts. + IVA

Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: CD-ROM

Procesador: 386

Sistema: Windows 3.x y W95

Puntuación: 94,5



Un navegador de Internet

Si estás iniciando tu andadura por Internet, es muy posible que ya hayas comenzado a usar un navegador. Probablemente, no sepas cuáles son sus posibilidades o no tengas claras cada una de sus funciones. En este informe vamos a tratar de aclararte las ideas.

Piensa en un periódico que tuviera algunas palabras subrayadas y que al leerlas te trasladaran a otros temas relacionados para ofrecerte más datos sobre ese aspecto concreto del texto. Pues eso es precisamente lo que en la tecnología informática se denomina hipertexto, una ayuda capaz de conducirte a otro lugar o de comunicarte con otra dirección Internet con sólo hacer clic con el ratón.

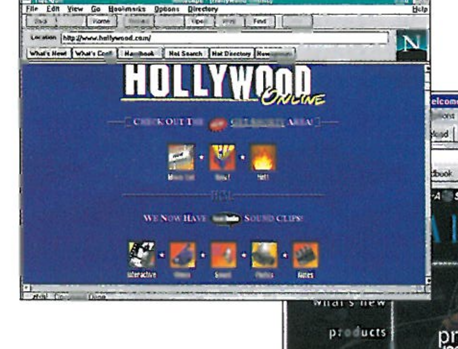
El servicio Internet World Wide Web (WWW o Web) fue un proyecto original del Laboratorio Europeo de Física de Partículas. Se concibió en 1989 y su idea era la de proporcionar un servicio de hipertexto en Internet. Por este motivo y por sus futuras posibilidades multimedia, los servicios Web se han convertido en los más conocidos en la metared Internet.

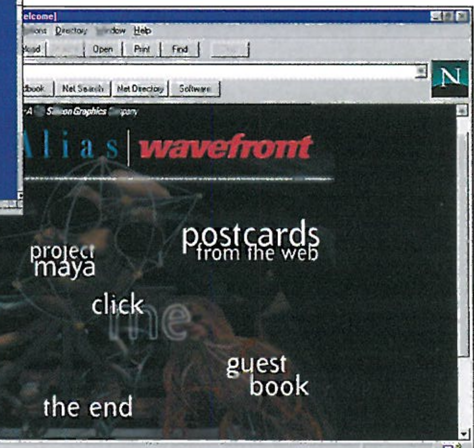
Para manejar la estructura hipermedia, una vez conectado a Internet, necesitas un programa cliente para conectarte a un servidor host (huésped) que ofrezca servicios Web. Los programas que se conectan a este tipo de servidores se conocen como navegadores (browser, en inglés); de ahí que los usuarios de Internet sean conocidos como navegantes, *surfers*, o cibernautas. El sistema de trabajo de un navegador es simple: se conecta a un servidor de Web y traslada a tu PC una página hipertexto que se visualiza en el monitor. A partir de ahí comienza la navegación.

Existen diversos navegadores, entre los que se encuentran Cello, Mosaic, el Explorador de Internet de Windows 95, y NetScape. Este último, por diversas razones, es el más extendido. Se trata de un programa shareware, gratuito para usuarios, que engloba varios tipos de servicios, y no sólo tecnología Web.

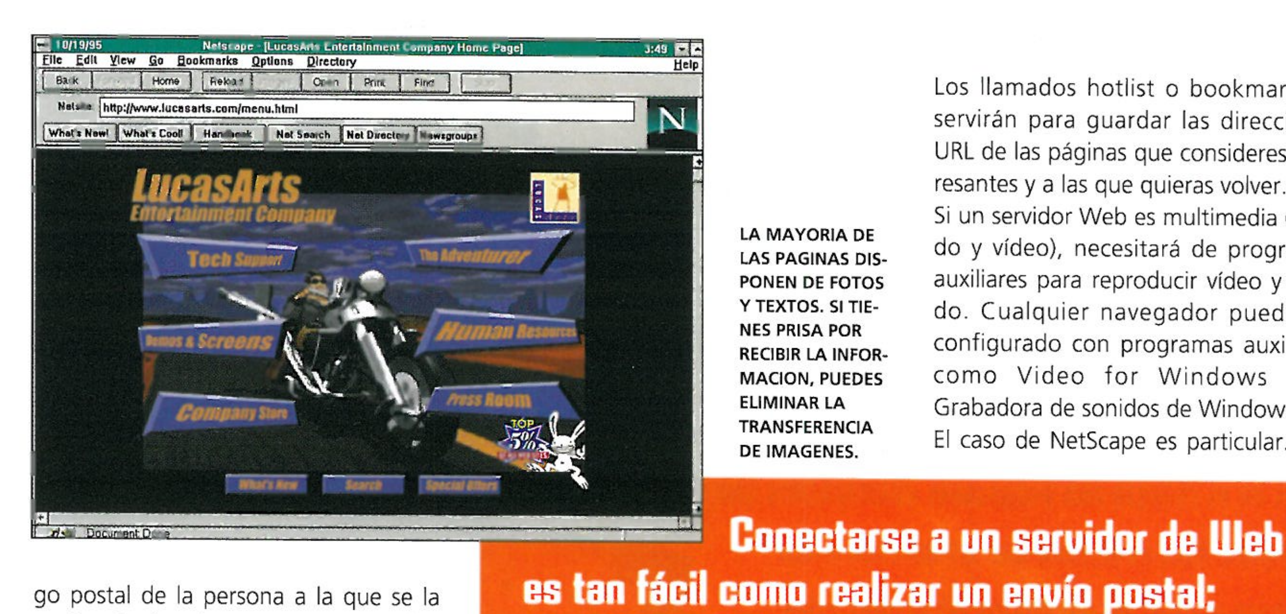
Por defecto, cuando instalamos un navegador, al ejecutarlo se arrancará una página principal (home page) para que el cibernauta comience a navegar. NetScape empieza en la home page de esta empresa, conectándose a su servidor, aunque puedes modificar esta forma de entrada y configurarla para que se conecte directamente a las *páginas amarillas* de Internet (una guía con direcciones de usuarios que realiza búsquedas según diversos criterios).

Conectarse a un servidor Web es como enviar una carta postal, para lo cual necesitas conocer la dirección y el códi-





EL HIPERTEXTO ES BASICO PARA EL FUNCIONAMIENTO DE INTERNET. CON UN SIMPLE CLIC DE RATON PODRAS IRTE A OTRO LUGAR O COMUNICARTE CON OTRA DIRECCION.



LA MAYORIA DE LAS PAGINAS DISPONEN DE FOTOS Y TEXTOS. SI TIENES PRISA POR RECIBIR LA INFORMACION, PUEDES ELIMINAR LA TRANSFERENCIA DE IMAGENES.

Conectarse a un servidor de Web es tan fácil como realizar un envío postal; basta escribir la dirección para acceder a él

go postal de la persona a la que se la envías. De la misma manera, para llegar a un servidor Web tienes que escribir la dirección que tiene asignada de la siguiente forma:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/mesa

Esta dirección se compone de varias partes. Por ejemplo, **http** dice al navegador que utilice el protocolo de transferencia de información hipertextual (hiper text transfer protocol). Un protocolo es el lenguaje en el que se entienden dos ordenadores. Los humanos, por ejemplo, usamos protocolos como el castellano, el inglés o el francés para que su comunicación resulte inteligible. El signo **://** es una separación entre el protocolo y la dirección propiamente dicha.

ourworld.compuserve.com/homepages/mesa es una dirección compuesta por el nombre del servidor de Web (**ourworld.compuserve.com**), el directorio (**/homepages**) y archivo (**mesa**) en que se halla la información.

Esto es sólo un ejemplo, y existen muchas otras direcciones que deberás averiguar por tí mismo. Una forma cómoda de llegar hasta una dirección es buscar la información en una encrucijada (un servidor Web similar a un listín telefónico). La encrucijada más popular se encuentra en la dirección:

http://www.yahoo.com

Los navegadores se conectan a páginas que incorporan texto e imágenes. Si tienes prisa y sólo quieres los textos de las páginas, puedes deshabilitar la transferencia de imágenes o detener la transferencia con el botón Stop. Todos los navegadores pueden moverse hacia atrás para regresar a la página anterior o volver a la página principal.



EL MODO DE TRABAJO DE UN NAVEGADOR ES SIMPLE: SE CONECTA A UN SERVIDOR DE WEB Y TRASLADA A TU PC UNA PAGINA HIPERTEXTO QUE SE VISUALIZA EN EL MONITOR.

Los llamados hotlist o bookmarks te servirán para guardar las direcciones URL de las páginas que consideres interesantes y a las que quieras volver.

Si un servidor Web es multimedia (sonido y vídeo), necesitará de programas auxiliares para reproducir vídeo y sonido. Cualquier navegador puede ser configurado con programas auxiliares como Video for Windows o la Grabadora de sonidos de Windows.

El caso de NetScape es particular. Este navegador, aparte de conectarse con servidores hipertexto, te permite *bajar* ficheros de servidores FTP (File Transfer Protocol), acceder a servidores de noticias (News) y enviar mensajes al buzón de correo electrónico de un cibernauta. Pero eso no es todo. Cuando Microsoft anunció la incorporación del navegador Explorador de Internet en Windows 95, los desarrolladores de NetScape lanzaron la versión 2.0 de su navegador, con mayor número de opciones disponibles. Las dos más interesantes son la integración de Java y Pluggins. La primera, Java, es un lenguaje de programación ideado por Sun Microsystems e IBM para aumentar las capacidades multimedia de Internet. La segunda, los pluggins, son programas que sólo funcionan bajo NetScape, nunca de forma individual, y que dotan al navegador de una serie de prestaciones, como ver películas en formato Quicktime de Apple, contemplar presentaciones o visualizar documentos en Word o WordPerfect, y todo ello en la pantalla del navegador. Los Pluggins no se incluyen en NetScape 2.0 y han de adquirirse por separado.



Educativos OLR

Primeras lecciones

Siempre es interesante completar la educación que reciben los niños en el colegio con programas entretenidos que fijen los conceptos. Esta es la idea que ha movido a OLR Software a crear los productos Mi primer atlas, Conoce a los animales, Mis primeras palabras en tres idiomas y Mis primeras preguntas y respuestas.

CADA PROGRAMA ESCONDE EN SU INTERIOR, ADEMAS DEL TEMA TRATADO, UN CUENTO QUE ABORDA ASPECTOS COLATERALES DE ESE AREA.

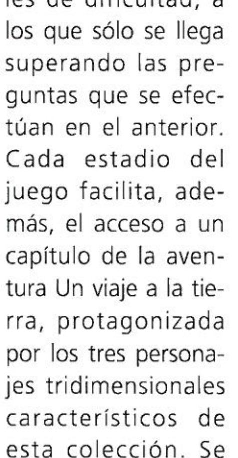
Mi primer atlas ayuda al niño a familiarizarse con los distinos continentes. Al pasar el ratón por encima de uno, éste se ilumina y cambia a color rojo cuando se ha seleccionado. En la pantalla principal se muestran los continentes en un mapamundi; desde ese punto se inicia la navegación por el programa. Una serie de iconos permite entrar en las distintas materias de interés que guarda el continente elegido: Industria, Agricultura, Fauna, Orografía y Países. Los datos acerca de los países (población, bandera, himno y monumentos e industrias) son precisos, pero algo elementales.

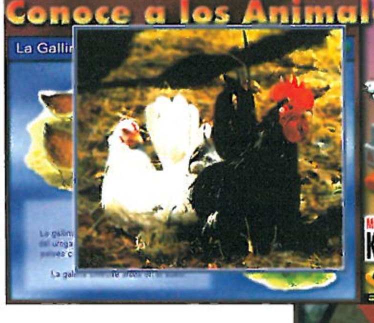
Un botón especial (una flecha) facilita la tarea de seleccionar un país o una ciudad. Los demás elementos del menú consisten en una opción de salida del programa, un signo de interrogación que informa sobre el manejo del software y un juego, escondido tras el icono de unos dados, que permite comprobar los conocimientos de los alumnos. Esta prueba tiene cinco niveles de dificultad, a los que sólo se llega superando las preguntas que se efectúan en el anterior. Cada estadio del juego facilita, además, el acceso a un capítulo de la aventura Un viaje a la tierra, protagonizada por los tres personajes tridimensionales característicos de esta colección. Se trata de una historia con animación por ordenador sobre fondos fotográficos que presenta a los pequeños usuarios las ciudades, las gentes y los monumentos de cada ciudad.

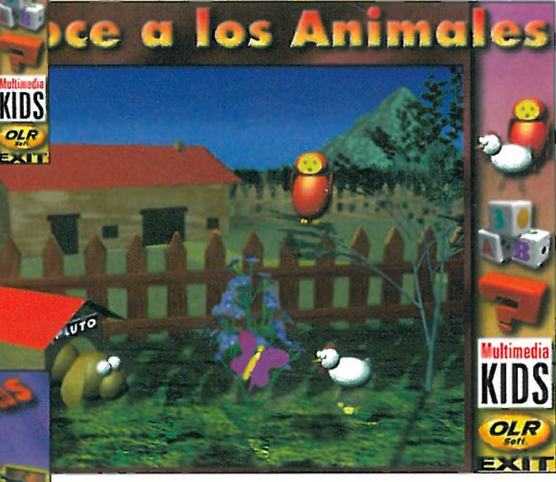
El programa contiene más de 800 símbolos, que representan las especifida-



LOS ICONOS PERMITEN ENTRAR EN LAS MATERIAS DE INTERÉS DE CADA CONTINENTE: INDUSTRIA, AGRICULTURA, FAUNA, OROGRAFIA Y PAISES.







LA PANTALLA PRINCIPAL DE CADA UNO DE LOS PROGRAMAS DISPONE DE UNA BARRA DESDE DONDE SE PUEDE EJECUTAR CUALQUIER ACCION.

des que se dan en cada continente, e imágenes de las materias (población, fauna o monumentos), que se activan al hacer clic sobre un icono que representa una cámara fotográfica.

El menú central de Conoce a los animales mantiene la estructura del programa anterior, con unos iconos de opciones idénticos a los utilizados en el Atlas. La única diferencia reside en el que representa la opción que da acceso a las distintas materias: lo que antes era un mapamundi ahora es un grupo de muñecos, que permite elegir un tema entre los cuatro que contiene y que reparte a los animales según su hábitat: granja, casa, bosque y jardín. Tampoco falta el juego dividido en niveles, cuya superación da acceso a los capítulos del cuento, esta vez titulado Una visita a la granja. El programa muestra 500 fotografías e ilustraciones de animales y los sonidos de todos ellos para que el niño aprenda a reconocerlos.

En el caso de Mis primeras palabras en tres idiomas, las herramientas son las mismas, excepto el icono de seleccionar el idioma (español, inglés o francés), indicado por cada uno de los personajes de la colección que enarbola la bandera del país correspondiente. Las palabras se agrupan por sus letras iniciales y su selección se hace mediante un clic en la letra deseada, que da paso a una serie de ilustraciones de objetos y animales. Al hacer clic sobre ellos aparece escrito su nombre y se oye la pronunciación en el idioma en que se esté trabajando. El juego, también de cinco niveles, mezcla palabras en los tres idiomas como posibles respuestas a la pregunta que se realiza sobre el dibujo que se muestra. La superación de las pruebas permite seguir la historia El planeta de los tres idiomas.

La navegación en Mis primeras preguntas y respuestas es similar a los programas anteriores. El menú central da paso a las secciones Flora, Fauna, Espacio y Tierra, en las que el niño podrá saber cómo surgió el universo o por qué los gatos ronronean. El juego abre los capítulos del cuento Un viaje por el universo.

Los cuatro programas tienen errores que, si en otro tipo de programas son difícilmente tolerables, resultan aún más graves cuando son para niños. Por ejemplo, las faltas de ortografía menudean, como cuando se dice que el caballo es un animal "expléndido", se informa de la "distáncia" entre planetas o se anima a conocer a los que han "echo" los programas. Hay otros fallos como el detectado en el curso de los tres idiomas, cuando se oye pronunciar hiena mientras el dibujo muestra un hipopótamo. La animación se ha descuidado en exceso y los diálogos de los personajes que protagonizan las historias son vagos y faltos de contenido.

Un gravísimo defecto que hemos podido observar en los cuatro CD-ROM que componen esta colección es que están plagados de faltas de ortografía



Educativos OLR

Fabricante:	OLR Software
Distribuidor:	OLR Software Cinca, 25 08030 Barcelona Tel.: [93] 274 25 94
Precio:	4.800 pts. (IVA incluido)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	2 Mb
Procesador:	486DX2/66 MHz
Sistema:	Windows
Puntuación:	49,5



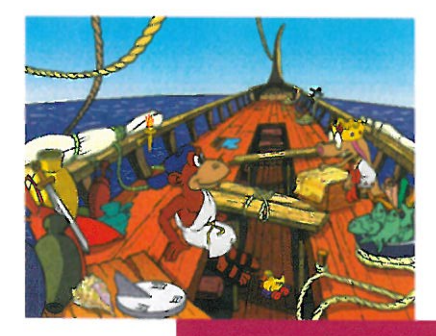
Recreo en Grecia

educación CD-ROM

El chimpancé Morgan se encuentra en clase. El profesor le hace salir a la pizarra y una fuerza misteriosa le traslada hasta la Antigua Grecia, donde va a poder vivir con toda intensidad la época en que habitaron los primeros sabios de la cultura occidental.

Viaje a la antigüedad

Morgan aparece tras su extraño viaje en un cruce de caminos que indica la dirección hacia Troya, Esparta y el monte Olimpo. Un vendedor ambulante que pasa por el lugar donde ha aparecido el chimpancé le sitúa en el tiempo: año 1200 antes de Cristo. Desde ese instante, Morgan habrá de vivir una serie de aventuras en su intento por regresar a clase antes de que el profesor le castigue.

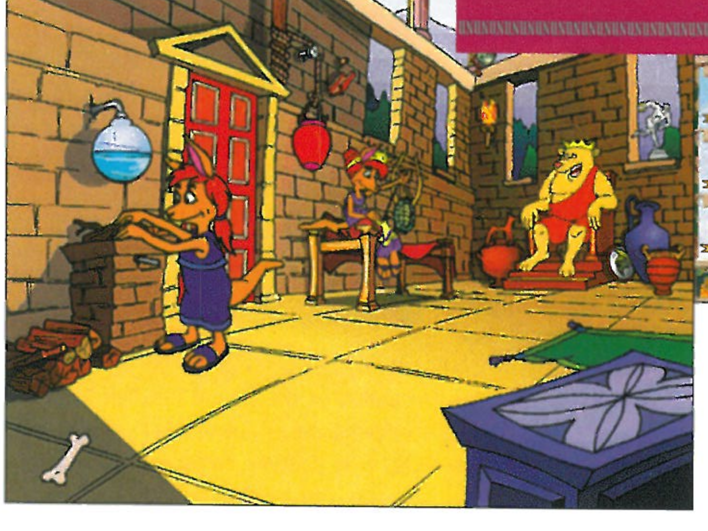


MORGAN TENDRA QUE REALIZAR EN BARCO LA RUTA QUE UNE ATENAS CON TROYA COMO SI SE TRATASE DE UNA NUEVA ILIADA.

Recreo en Grecia tiene muchas virtudes que lo convierten en un CD recomendable para niños y menos niños. Mediante la utilización de diversos juegos imbricados en otra de las historias protagonizadas por Morgan y sus compañeros de andanzas, los usuarios se adentran en el mundo de la Grecia Clásica, su historia, la geografía, el arte y su mitología. Quiénes eran los dioses del amor, de la guerra o de los océanos; dónde se encuentra Troya; qué es la caja de Pandora o cómo eran las viviendas de la cultura helénica son algunas de las cuestiones que el jugador va a aprender sin darse cuenta, al tiempo que construye un puzzle o sigue la ruta marítima que une Atenas con Troya.

El CD tiene dos partes bien diferenciadas, aunque paralelas en el desarrollo de la historia. La primera es la relativa a la aventura que protagoniza Morgan, en la que se suceden las pruebas y los juegos. En este caso, el cursor se transforma en una mano que activa los numerosos personajes y objetos que aparecen en cada una de las pantallas por las que transcurren las peripecias del chimpancé. Toda la información que recibe es interesante para descubrir el itinerario que ha de devolverle al siglo XX y a su colegio.

Morgan, el protagonista, aparece en un cruce de caminos griego en el año 1200 a. C. Su objetivo es averiguar el camino de vuelta a su colegio



LA CALIDAD DEL SONIDO Y DE LOS GRAFICOS AYUDAN A MANTENER EL INTERÉS DEL USUARIO.

En la segunda parte, unida enteramente a la historia de Morgan, el cursor/mano se transforma en un pergamino. Para ello es necesario hacer clic en una antorcha que aparece en todos y cada uno de los escenarios en que se encuentre Morgan y de la que surge Atenea, la diosa de la Sabiduría. Al hacer clic en los lugares adecuados con el cursor/pergamino se recibe información sobre la historia real de Grecia. Estos datos serán de gran utilidad para resolver acertadamente las cuestiones que se le plantearán a Morgan en las distintas etapas de su periplo helénico.

El jugador ha de explorar concienzudamente, con las dos formas en que se

Recreo en Grecia

Fabricante: Morgan Interactive

Distribuidor: Erbe Software
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: [91] 539 98 72

Precio: 4.990 pts. (IVA incluido)

Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: 5 Mb

Procesador: 486

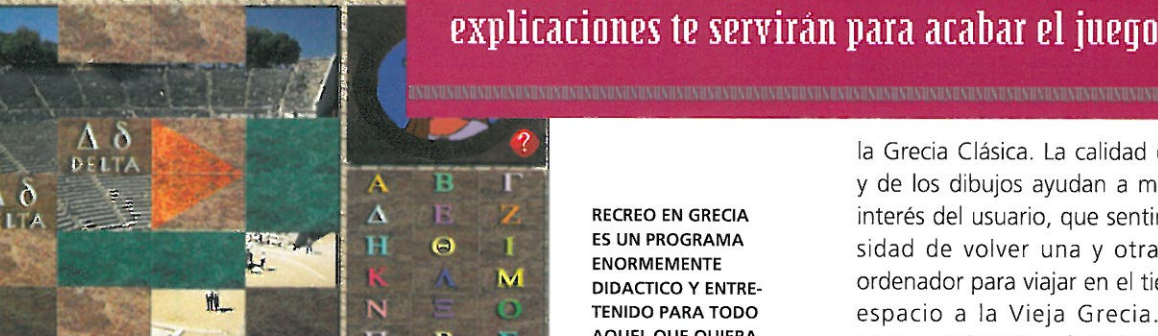
Sistema: Windows

Puntuación: 77,7

presenta el cursor, cuantos elementos figuren en las distintas pantallas, ya que las informaciones en una u otra modalidad son complementarias.
Cada una de las escenas que se presenta ante los ojos del usuario tiene un fondo educativo que amplía los conocimientos acerca de la Antigua Grecia, la forma de vida de sus habitantes, sus creencias y especialmente de acontecimientos históricos o leyendas relacionadas con lo que el niño se ha de encontrar en los libros de estudio. Penélope, por ejemplo, aparecerá en un decorado, sentada ante un telar, donde trabaja la lana salida directamente de una oveja que la acompaña en la estancia. La acción muestra la célebre artimaña de la mujer de Ulises para dar esquinazo a sus numerosos pretendientes, a los que promete elegir nuevo esposo cuando termine de tejer el manto con el que amortajar a su suegro, el anciano Laertes. Para prolongar el momento de anunciar su decisión, por las noches deshace lo avanzado durante el día.
Como si de una nueva Iliada se tratara y Morgan fuera el mítico héroe Ulises, el chimpancé vive diversas aventuras en numerosos escenarios, en los que irán apareciendo entremezclados personajes míticos (Poseidón, Afrodita, Minotauro...) e históricos (Penélope y Arquímedes) con los exclusivamente creados para el CD (Skatergator o Kangaruth convertida en Helena).
El Olimpo, los mares de Poseidón, el Laberinto de Ariadna o el palacio de Helena y su familia son algunos de los lugares que los jugadores van a visitar en su intento de ayudar a Morgan y sus amigos para que vuelvan a tiempo a la escuela.
Recreo en Grecia es un CD enormemente didáctico y entretenido para todo aquel que, sea cual sea su edad, quiera conocer o recordar aspectos de la Grecia Clásica. La calidad del sonido y de los dibujos ayudan a mantener el interés del usuario, que sentirá la necesidad de volver una y otra vez a su ordenador para viajar en el tiempo y en espacio a la Vieja Grecia. En cada nueva exploración descubrirá detalles, personajes y motivos no vistos en anteriores expediciones.



Los datos obtenidos en las actividades y en las explicaciones te servirán para acabar el juego



RECREO EN GRECIA ES UN PROGRAMA ENORMEMENTE DIDACTICO Y ENTRETENIDO PARA TODO AQUEL QUE QUIERA CONOCER O RECORDAR ASPECTOS DE LA GRECIA CLASICA

La máquina trivial de Morgan





La HAM 9000 es un artefacto construido por Morgan e instalado en la casa de juegos que levantó sobre la copa de un árbol. El chimpancé invita a sus amigos a pasar la tarde jugando con el nuevo ingenio y les reta a responder a las preguntas que realice.

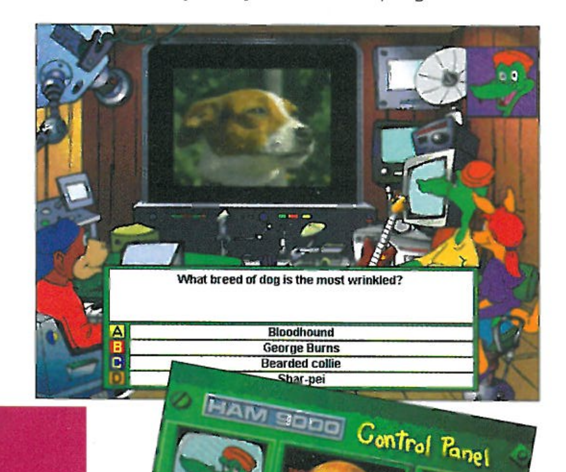
Mil preguntas con hándicap

La máquina trivial de Morgan es un CD-ROM de marcada tendencia educativa que busca enseñar al usuario mientras se divierte. Lo más significativo del juego y lo que le diferencia de muchos otros de similares características es la posibilidad de hacer competir a dos jugadores en la misma o en diferente materia y con distinto nivel de dificultad. Es decir, que cada jugador, en función de su edad, puede enfrentarse a preguntas más o menos complejas. Además del hándicap (nivel de dificultad) que se le otorga a cada jugador, que oscila del 1 al 6 en orden creciente a la dificultad de las preguntas, también hay posibilidad de seleccionar la materia que a cada uno le guste más, como geografía o ciencia.

Esta versatilidad a la hora de otorgar los cuestionarios facilita a padres e hijos competir en el mismo juego sin que ninguno se aburra y con la certeza de que unos y otros tendrán que esforzarse para responder a las preguntas que les toque en suerte.

La selección, por supuesto, también permite sentarse ante la máquina HAM 9000 a un solo jugador, así como fijar el tiempo de duración de la partida, que posee una escala de cuatro estadios, desde corto a muy largo, pasando por medio y largo.

A la hora de iniciar el juego, cada jugador o grupo de jugadores puede elegir desde el panel de control del programa al personaje amigo de Morgan que quiere que le represente. Así, por ejemplo, el cocodrilo Skatergator sirve de imagen al equipo verde y la canguro Kangaruth, al naranja. Hay más de mil preguntas divi-



Antes de comenzar a jugar, los participantes tienen que elegir al amigo de Morgan que quieren que les represente



LA HAM 9000 ES UNA MAQUINA DE PREGUNTAS QUE MORGAN HA INSTALADO EN UNA CASA DE JUEGOS UBICADA EN UN ARBOL.

didas en los seis niveles de dificultad, el menor de los cuales es apto para dar entrada a jugadores de siete años.

Desde cuántas patas tiene una araña o para qué se usa el estiércol de vaca, pasando por cuál es la comida de los pingüinos, las cuestiones abarcan materias diversas de cultura general. El único pero que se puede poner a este programa es la tendencia de muchas de las cuestiones hacia la historia y la realidad de la sociedad estadounidense. Así, por ejemplo, los participantes en el juego tendrán que contestar preguntas del tipo ¿qué representan las barras de la bandera de los Estados Unidos? o ¿qué presidente norteamericano fue reelegido para el cargo en cuatro ocasiones consecutivas?

Cada cuestión presenta cuatro respuestas posibles. Los fallos tienen un enorme surtido de representaciones, desde un bichejo de largo cuello que saca la lengua a un helicóptero que extiende una pancarta, o, la más sencilla, en la que Morgan se lo comunica de viva voz al jugador. Los aciertos son celebrados por todo lo alto, con grandes muestras de alegría.

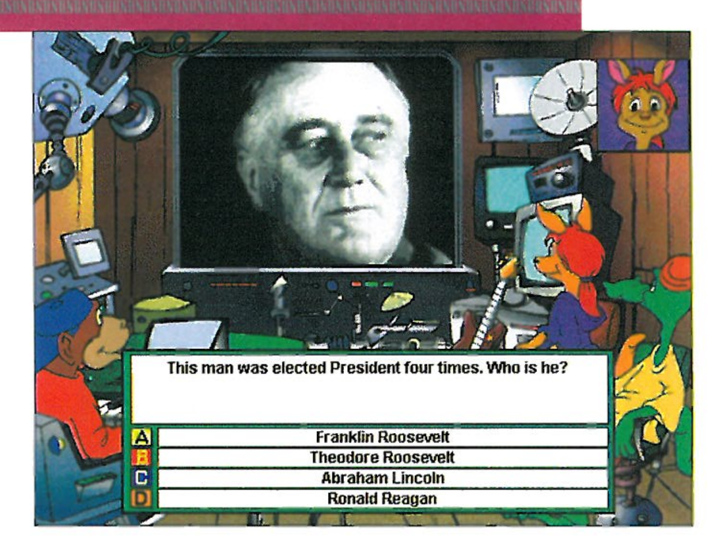
LA UNICA PEGA QUE SE LE PUEDE PONER AL JUEGO ES QUE MUCHAS PREGUNTAS ESTAN RELACIONADAS CON LA HISTORIA Y CULTURA DE LOS ESTADOS UNIDOS.



EL PROGRAMA OFRECE CUATRO OPCIONES DE RESPUESTA. CADA ACIERTO SE RECOMPENSA CON 4.000 PUNTOS Y LOS FALLOS RESTAN.

Gracias a que es posible establecer el nivel de dificultad de las preguntas para los jugadores, padres e hijos pueden compartir el programa

Cada vez que el jugador responde correctamente a una cuestión gana 4.000 metros de altitud para poner en órbita un satélite imaginario, mientras que los fallos disminuyen la altura en la misma cantidad. Un marcador se encarga de mantener informados a los contendientes en todo momento, así como de indicar a quién le corresponde el turno de respuesta mediante la inserción del rostro del personaje representante en el ángulo superior derecho de la pantalla.



El CD-ROM incluye cientos de vídeos ilustrativos acerca de las preguntas, animaciones de alta calidad y efectos muy divertidos que harán que niños y mayores pasen un rato muy entretenido. Pero lo que distingue a La máquina trivial de Morgan de otros productos similares es la adaptación del nivel de dificultad para cada jugador, de forma que dos pesonas de distintas edades puedan divertirse juntas.

La máquina trivial de Morgan

Fabricante: Morgan Interactive

Distribuidor: Erbe Software
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: [91] 539 98 72

Precio: 4.990 pts. (IVA incluido)

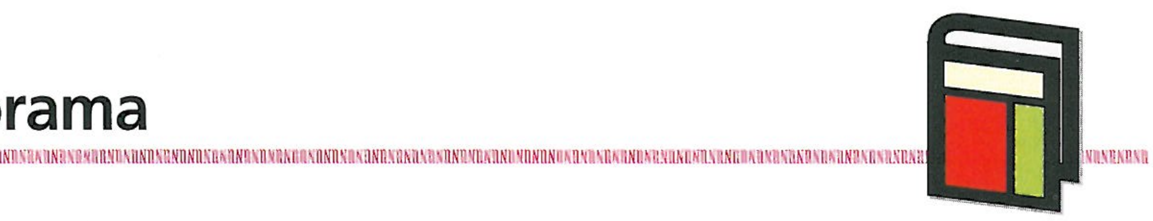
Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: 5 Mb

Procesador: 486

Sistema: Windows

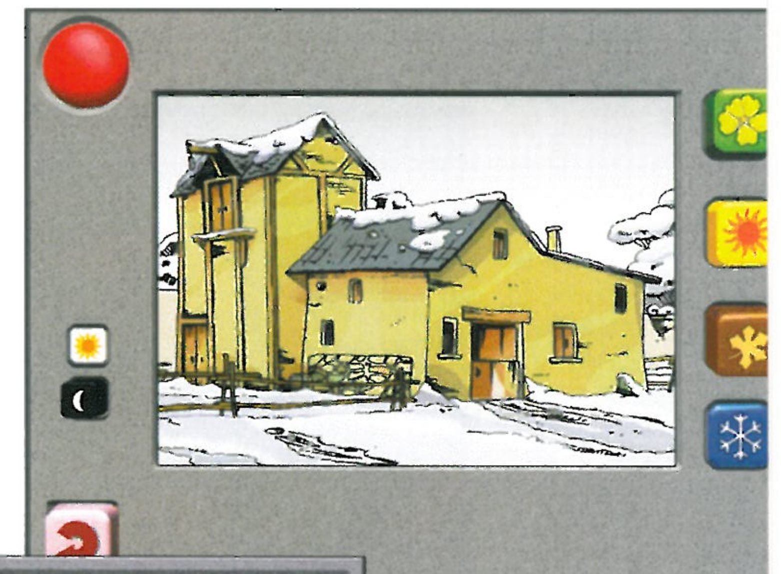
Puntuación: 83,9



educación CD-ROM

Viaje iniciático por la naturaleza

A los mandos de una nave espacial, los niños de 4 a 11 años pueden realizar un viaje en busca de las distintas especies de animales y plantas que pueblan el planeta. Para lograr que los chicos aprendan a amar la naturaleza, Explorama plantea el viaje en forma de juego, en el que el protagonista puede visitar siete escenarios (el mar, la costa, el polo, la selva, el bosque, la granja y el parque) habitados por especies animales y vegetales.





EXPLORAMA ESTA DIRIGIDO A NIÑOS DE ENTRE 4 Y 10 AÑOS, POR LO QUE SU INTERFAZ ESTA ADECUADO A ESAS EDADES.

EL HABITAT DE CADA ANIMAL PUEDE SER ESTUDIADO FACILMENTE CON ESTE PROGRAMA DISTRIBUIDO POR ANAYA.

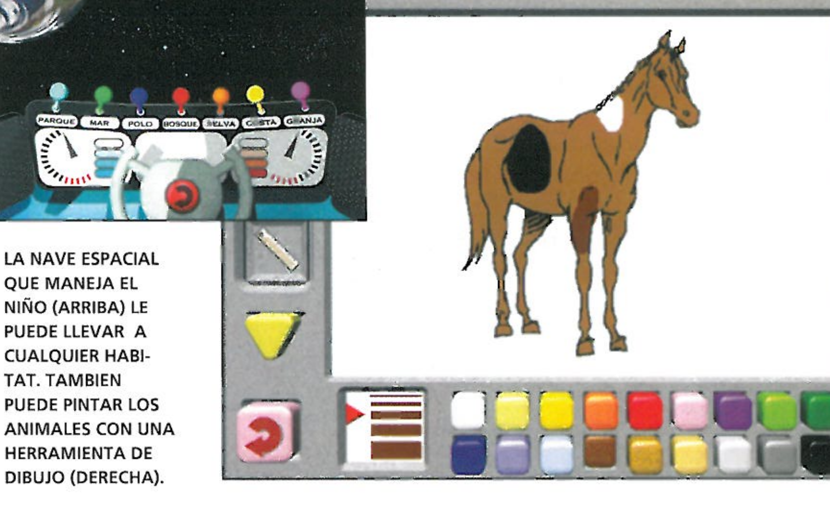


Dado el público hacia el que está dirigido el programa, los controles y herramientas son extremadamente sencillos. En la nave espacial, el niño puede activar siete palancas para desplazarse a todos los entornos y un botón para salir del programa. Cuando se ha desplazado a cada escenario, cuenta con la posibilidad de ver una animación de cada animal o planta, examinar una fotografía ampliada, contemplar los cambios que se producen en función de la estación y la hora del día, pintar con sus propios colores los seres vivos que hay en ese escenario e incluso cavar en el terreno para descubrir qué animales se esconden bajo la tierra. Un par de botones de dirección permiten mover la cámara para observar las zonas del escenario, ya que el programa sólo muestra una parte de él en la ventana, al ser cada escenario un panorama que supera los límites del monitor del ordenador.

Pero lo más instructivo de los entornos naturales se oculta tras el botón de los cromos. Pulsando sobre él, se accede a un álbum en el que se pueden pegar las fotos de los animales que se van viendo a la manera de una colección de estampas. En este apartado de la aplicación es posible escuchar el nombre de cada uno de los animales o plantas en español, inglés y alemán, y también activar una ficha en la que se presentan las principales informaciones de cada

Explorama

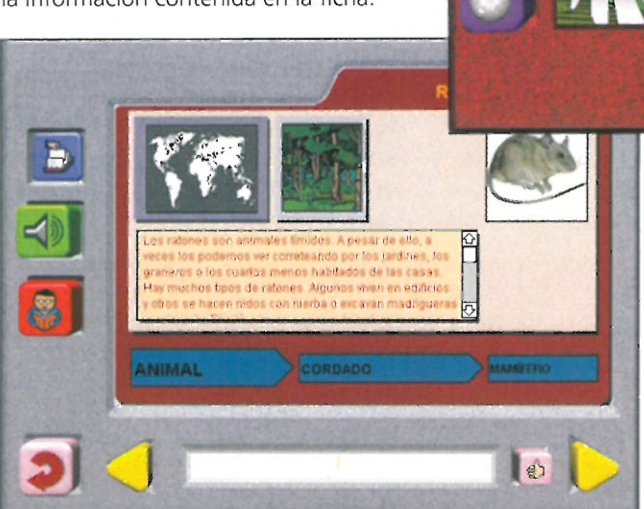
Fabricante:	Heureka/Anaya Int.
Distribuidor:	Anaya Interactiva Juan Ignacio Luca de Tena, 15 28027 Madrid Tel.: [91] 393 88 00
Precio:	4.990 pts. (IVA incluido)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	CD-ROM
Procesador:	486SX
Sistema:	Windows, Macintosh
Puntuación:	80,6



LA NAVE ESPACIAL QUE MANEJA EL NIÑO (ARRIBA) LE PUEDE LLEVAR A CUALQUIER HABITAT. TAMBIEN PUEDE PINTAR LOS ANIMALES CON UNA HERRAMIENTA DE DIBUJO (DERECHA).

Las fichas, imágenes, animaciones y sonidos de 90 animales y 30 plantas ayudarán a los niños a aprender mucho más acerca de la naturaleza

uno de ellos, incluyendo su clasificación zoológica; la zona del planeta donde vive, representada en un mapamundi; una descripción de su aspecto y comportamiento; el sonido que hace habitualmente y por el que los niños lo podrán identificar fácilmente, y otros datos específicos. En esta ventana se puede activar una narración que leerá la información contenida en la ficha.



UNA PEQUEÑAS FICHAS QUE PUEDEN ESCUCHARSE OFRECEN INFORMACION A LOS NIÑOS SOBRE LOS ANIMALES Y LOS LUGARES DONDE VIVEN DE FORMA HABITUAL.

También es muy instructivo el apartado de dibujo. Las herramientas de que dispone el niño para dar color al animal seleccionado son prácticamente las mismas que se pueden encontrar en una aplicación estándar de este tipo.

Hay un lápiz para dibujar a mano alzada, una goma de borrar, una regla para crear líneas rectas, un bote de pintura para rellenar áreas con un color determinado, un aerógrafo y otros elementos pictóricos. El manejo de este pequeño programa es muy sencillo y permite desarrollar la creatividad y la retentiva del niño.

También es importante destacar las asociaciones que los niños pueden establecer al ver a los animales y las plantas junto a las especies que viven en su mismo hábitat. De esta forma, pueden saber que las focas se encuentran en el mismo sitio que los osos polares, pero que en el mar no hay caballos o perros. Con ello se consigue que los chavales se den cuenta de que el planeta se divide en multitud de zonas diferentes y que cada una de ellas tiene sus propias características particulares de fauna y flora.

En total, el niño podrá examinar 90 animales y 30 plantas, todos ellos con sus fichas, imágenes, animaciones y sonidos. Los dibujos son sencillos, por lo que serán fácilmente reconocibles por los pequeños, y los sonidos que producen los animales y pronunciación de sus nombres en tres idiomas aportan un elemento educativo añadido.



"Nuestros productos aportan ventajas para usar la información de intern

Por Jaime Torroja



Desde su cargo como directora de márketing de Lotus Development Ibérica, Mercedes Vidal no se cansa de repetir que la comunicación es la base de la nueva informática. En esta entrevista habla de este y otros temas, desvelando las estrategias de la firma.



Desde hace algún tiempo, los esfuerzos de Lotus se centran en la distribución de la información a todos los niveles. Con su producto estrella, Notes, cubren las necesidades de comunicación del ámbito empresarial, aunque también cuentan con una serie de herramientas destinadas a usuarios individuales o pequeños grupos de trabajo. En los últimos tiempos, la red mundial es otro de sus objetivos, y por él apuestan sin ambages.

¿Cuál es la estrategia de Lotus respecto a Internet?

Hay dos partes principales, la generación de información y el acceso a la red. Con Notes se resuelven las dos necesidades, ya que el programa es capaz de trabajar con información de los Web directamente y permite que los usuarios introduzcan sus documentos Notes en la red, traduciéndolos automáticamente. Esto se consigue gracias a ciertas tecnologías implementadas en la última versión del programa. Así, los usuarios puedan trabajar directamente con documentos HTML y los navegadores de la red pueden visualizar ficheros Notes. La misma transparencia se aplica a los procesos internos de respuesta a usuarios del servidor Notes. Por lo que respecta al caso de una empresa que tenga que acceder a la información de Internet y distribuirla, la versión 4 del programa permite una salida interna para recoger la información de los servidores que se desee y esta información los usuarios la ven en formato Notes nativo e incluso mantiene dentro de un documento los enlaces o las llamadas de un documento a otro, los denominados URL, con independencia de que los documentos estén en el servidor de Notes o en Internet.

"Desde hace años, la estrategia de Lotus es centrarse en la informática personal, porque los usuarios se están profesionalizando"

Desde el punto de vista del usuario que no maneja Notes, ¿qué aportan los productos de Lotus a la conexión con Internet?
Una de los mayores atractivos es que los documentos generados con WordPro o Freelance se pueden dejar en la red en formato HTML nativo con sólo indicarlo en las opciones de grabación. También se pueden leer los ficheros HTML directamente desde la aplicación. En definitiva, el usuario de WordPro o de Freelance se puede olvidar del lenguaje de programación de páginas Web para publicar su información en la red.

Este tipo de funciones, ¿qué utilidad tiene para un usuario normal?
Son útiles porque una cosa es leer información y otra manejarla. Supongamos que un estudiante lee un artículo y desea coger parte del texto y utilizarlo, modificarlo o distribuirlo. Hasta ahora tendría que imprimirlo en papel y teclearlo en su procesador de textos. WordPro realiza el proceso automáticamente, lo que supone una indudable ventaja.

El interés de Lotus por Internet, ¿tiene algo que ver con la fusión con IBM o viene de antes?
Viene de antes. De hecho, en enero de 1995 ya se anunciaron dos productos para Internet: Web Publisher 1.0 e InterNotes, lo que demuestra que nuestro interés viene de mucho antes de que se produjera la fusión.

Háblenos un poco de las novedades de Lotus: las actualizaciones de WordPro, Approach y Freelance.
Una de las cosas más interesantes que se incluyen con Approach es una lista con todas las direcciones de Web que había cuando se hizo el producto, y WordPro está claramente orientado a los grupos de trabajo, a la distribución de información y a su manejo en redes

Teniendo en cuenta las características, requerimientos y prestaciones de las nuevas versiones de los programas de Lotus, cabe pensar que el usuario doméstico ya no es su objetivo prioritario. ¿Es así?
Este segmento lo cubrimos mediante el precio del producto, que es asequible para un usuario doméstico. Lo que hacemos es añadir más potencia a los programas; así, el que la necesita, la utiliza. WordPro, por ejemplo se puede utilizar en casa, ya que cubre todas las necesidades de quien necesita un procesador de textos básico. Los requerimientos del PC son los exigidos por Windows 95 y no por nuestros programas. Además, generalmente, el usuario que trabaja en su casa también trabajan en una oficina, y es muy difícil que este usuario, que dispone de un software en la oficina que le permite hacer lo que él necesita y se ajusta más a sus necesidades, vaya a utilizar un programa diferente en su casa.



¿No sería recomendable entonces hacer programas modulares en los que cada usuario decidiese qué funciones quiere utilizar y sólo instalase esa parte?
Los programas son cada vez más modulares, pero llevan un núcleo muy grande porque tiene que soportar todos los enganches con los módulos.

Por otro lado, escribir para 32 bits no es lo mismo que para 16 bits. Lo que hemos hecho es rediseñar los productos para que trabajen exactamente igual en Windows 3.1, Windows 95 y OS/2, manteniendo la misma funcionalidad para que los usuarios puedan manejar un mismo documento en los tres entornos.

¿Como se ve Windows 95 desde Lotus? ¿Estáis contentos con él, consideráis que es un buen producto y que es fácil escribir aplicaciones para que trabajen con él?
Para nosotros Windows 95 es un sistema operativo más, como OS/2 o Windows 3.1, y nosotros siempre desarrollamos lo que el usuario pide.

De acuerdo, pero la pregunta no es esa. ¿Que le parece a Lotus Windows 95?
Para el usuario final aporta ventajas, pero los que realmente tienen la última palabra sobre Windows 95 son el tiempo y los usuarios finales, no los fabricantes. Personalmente considero que el nuevo sistema operativo de Microsoft es bueno.



LOS PRODUCTOS DE LOTUS PUEDEN ENTRAR EN EL SEGMENTO DOMESTICO , SEGUN MERCEDES VIDAL, PORQUE SON "ASEQUIBLES".

"La distancia entre el mercado de software anglosajón y el español se está acortando cada día más"

¿Se justifica entonces el ruido que han hecho para su lanzamiento?
Esta justificado porque es el mayor producto que ha sacado Microsoft en los últimos años. Se trata de una campaña de márketing en la que lo que venden es maravilloso y lo que han entragado es bueno, pero que no llega al nivel de maravilla. También es cierto que se enfrentaban a un reto muy importante.

¿Habéis tenido problemas para desarrollar las versiones de vuestros productos para Windows 95?
Ninguno. De hecho, hemos sido los primeros en salir al mercado con versiones nativas de aplicaciones de 32 bits para Windows, cosa que Microsoft todavía no ha hecho, ya que lo que tienen son recompilaciones de sus productos.

Algunos rivales tradicionales de Lotus, como Novell o Corel, han lanzado líneas de productos diferentes a los que nos tenían acostumbrados, pero Lotus no sigue esta tendencia y centra su atención en SmartSuite y Notes. ¿Por qué?
Nosotros somos parte de una gran compañía, que es IBM. Lo que no tiene sentido es que Lotus se meta en todos los sectores cuando IBM ya cubre determinadas áreas de negocio.

¿Esto quiere decir que IBM ha coartado el desarrollo natural de Lotus?
En absoluto. En Lotus nunca hemos tenido soluciones para el mercado doméstico ni juegos. Seguimos en ls misma línea de siempre: SmartSuite para usuario final y Notes para entornos empresariales. Desde hace años, la estrategia de Lotus es centrarse en la informática personal, teniendo en cuenta que los usuarios domésticos se están profesionalizando cada vez más y utilizan en casa los mismos productos que en la oficina.

¿Se puede deducir entonces que Lotus renuncia al mercado doméstico por principio?
Insisto en que no hay que olvidar que tenemos otra parte de la compañía que está cuidando ese área, que es IBM. Al usuario doméstico pensamos llegar, no a través de grandes campañas de publicidad, sino a través de la incorporación de SmartSuite en los ordenadores que vende IBM,.

¿Cómo ve Lotus el mercado español? ¿Hemos dejado de ser un país tercermundista en el ámbito de la informática y el software?
En algunos casos seguimos por detrás del mercado anglosajón, pero la distancia se está acortando. Antes pasaba un año entre la salida al mercado de un producto en inglés y su llegada a Españo; ahora, hablamos de seis meses y, en muchos casos, menos tiempo.

Navegue GRATIS en Internet
3 horas con TeleLine al comprar
su Ditto de Iomega

Usted tiene un *seguro* si Paquito choca *su coche.*

¿Pero *y si* choca su *disco duro?*



En su distribuidor habitual de informática



Ditto™ *Easy* 800

Un seguro para todas las cosas importantes de su PC.

Se instala en 5 minutos.

También disponible en versión de 3.2 GB.



Software en 1 paso

Muy fácil de usar: haga "click" y listo

Hace la copia de seguridad mientras usted trabaja.

Por eso tiene que comprarse una unidad Ditto de Iomega. Es una pequeña y atractiva unidad de color rojo que funciona como el seguro de todas las cosas que guarda en su PC: aplicaciones de software, ficheros, trabajo, juegos, es decir, todo.

Sólo tiene que apuntar con el ratón y hacer "click" para que la unidad Ditto se ponga a trabajar haciendo una copia de seguridad de todo su disco duro. Y mientras ella trabaja, usted puede seguir trabajando. Naturalmente, la instalación es super simple.

Todo ello ha hecho de Iomega una de las empresas de almacenamiento de datos que más rápidamente ha crecido en el mundo, y número 1 de ventas en Europa.

Así que si no quiere perder todas las cosas importantes de su PC, no puede permitirse el estar sin una unidad Ditto de Iomega. Está disponible tanto en versión interna y externa de 800 MB como de 3.2 GB.

Vaya a su distribuidor de informática hoy. Porque, como usted sabe muy bien, los accidentes ocurren.

BECAUSE IT'S YOUR STUFF.



Búscanos en Internet:
http://www.iomega.com/

Adimpo - AMB Products - Computer 2000 - EI System - Elpo - Foxen Computers - Ingram Micro - Memory Set - Mitrol - Movicontrol - Repremadi - Sintronic



Una nueva forma de ver películas

La incorporación de los sistemas de reproducción de películas ha supuesto un nuevo paso en la evolución de la informática personal. Tras Video para Windows, el siguiente ha sido popularizar la visualización de imágenes de alta calidad en tiempo real. Para ello, los usuarios de PC cuentan con la ayuda de las tarjetas MPEG que, por primera vez, están al alcance de todos.

Reproducir vídeo digital en los ordenadores personales es técnicamente posible desde hace mucho tiempo. Otra cosa es que fuera razonable utilizar los PC como medio para visualizar películas, ya que las enormes necesidades de almacenamiento implicaban discos duros descomunales para guardar sólo unos pocos segundos de imágenes en movimiento. Para analizar la cantidad de *megas* que hay que utilizar hagamos un pequeño cálculo. Supongamos que queremos guardar una película con una resolución de 320 x 240 pixels con una paleta de tan sólo 256 colores. Cada imagen ocupará 320 x 240 x 8 bits; es decir, 614.400 bits; o sea, 76.800 bytes. Teniendo en cuenta que la norma de las grabaciones de vídeo es de 25 imágenes por segundo, el número total de bytes necesarios para cada segundo de película es de 1.920.000, algo así como 1,875 Mb. Si la escena dura un minuto, el espacio total requerido para guardarla en disco duro será de 112,5 Mb. Si se quiere que las imágenes sean más cercanas a la realidad, la profundidad de color debe ser de 24 bits, es decir con una paleta de 16 millones de colores, por lo que la cifra anterior debe ser multiplicada por tres para calcular el espacio total. Así, una película de la resolución mencionada ocupará 337,5 Mb por cada minuto de grabación. Una película de cine de una duración aproximada de hora y media implicará 30.375 Mb, es decir, aproximadamente 30 Gb o el equivalente a 46 CD-ROM. Y esto sin tener en cuenta que las grabaciones suelen llevar una banda sonora incorporada que incluso puede ser estéreo y que, por supuesto, también requiere bastante espacio.

El formato MPEG es, hoy por hoy, el único medio factible para incorporar el vídeo en tiempo real a los ordenadores personales

Así pues, ¿cómo es posible comercializar obras cinematográficas sin que sea necesaria una carretilla para transportar los discos? La primera respuesta es

ulas

obvia: reduciendo al máximo la calidad y el tamaño de la imagen. Sin embargo, suponiendo un tamaño de 100 x 100 pixels con una paleta de 16 colores, serían necesarios 7,5 Mb por cada minuto de grabación, lo que implica ocupar totalmente un CD-ROM para cada película de algo menos de hora y media. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la calidad sería ínfima y que los posibles compradores no estarían dispuestos a adquirir el producto. Por lo tanto, hay que desestimar esta opción.

La segunda solución pasa por la compresión de los datos, que si bien causa inevitablemente una cierta pérdida de calidad, permite el almacenamiento de secuencias de vídeo de gran calidad en espacios relativamente reducidos. En este campo, el formato MPEG, creado por una asociación de fabricantes conocida como Motion Pictures Expert Group, es el más extendido dados sus buenos resultados. Manteniendo una calidad aceptable, tanto en sonido como en vídeo, es capaz de conseguir una razón de compresión de 200:1, con la ventaja de una perfecta sincronía entre las dos pistas.

REALmagic Maxima

La más reciente novedad de una de las firmas que más tiempo lleva en este mercado, Sigma Designs, es la tarjeta REALmagic Maxima.
Pensada para sustituir a los productos de gama baja-media de la propia compañía, esta placa tiene unas indudables ventajas para los usuarios del sistema operativo Windows 95, ya que cuenta con todos los elementos necesarios para configurarla en el sistema con apenas dos o tres



pulsaciones del botón del ratón.
En las pruebas realizadas demostró ser un producto diseñado para su uso por un amplio grupo de usuarios. Sus requerimientos de hardware son escasos, ya que sólo necesita un 386DX/25 MHz con 4 Mb de memoria RAM y 2 Mb de espacio libre en disco duro.
El proceso de configuración de la tarjeta resulta muy sencillo y sólo puede presentar algún problema cuando se ejecuta el proceso de ajuste de bordes. El programa principal de gestión de películas MPEG se denomina CD Station y desde él se pueden visualizar todos los formatos compatibles, aunque en las pruebas no fue capaz de reproducir grabaciones CD-i que, sin embargo, funcionaban perfectamente utilizando el reproductor multimedia de Windows. Aparentemente el problema estaba causado por los drivers del CD-ROM. Hay que destacar que es el producto que más software y ejemplos incluye.

Creative Labs Video Blaster MP400

La tarjeta de Creative Labs utiliza la técnica del 'overlay' (sustitución de colores) y es necesario que la placa VGA tenga un conector de ampliación al que enchufarla. Uno de los problemas que puede surgir en la instalación viene dado por la selección del canales DMA, la interrupción (IRQ) y el puerto. Una vez eliminados los problemas de configuración y conflictos con otros dispositivos, la placa funciona bien bajo Windows 3.1, entorno para el cual se suministran los drivers y la aplicación de ejecución de películas. También se suministra en la misma caja el software para trabajar bajo DOS, pero no se incluye ningún disco de prueba para comprobar la calidad de reproducción. En las pruebas efectuadas en SUPER PC, tras un arduo proceso de configuración, el sistema fue capaz de reproducir sin problemas películas CD-i, VideoCD y grabaciones MPEG. El programa de reproducción de Windows tiene un aspecto muy parecido al de las aplicaciones que se suministran con la tarjeta de sonido, por lo que los usuarios de productos SoundBlaster no necesitarán más explicaciones para operar con las películas. La tarjeta VideoBaster permite modificar el tamaño y la situación de la ventana de reproducción, de modo que se puede disfrutar con una película y trabajando con otra aplicación al mismo tiempo, siempre que no se trate de un programa de dibujo, ya que, en este caso, la señal de la VGA interfiere con la de la tarjeta MPEG y se detiene la reproducción hasta que se termine de dibujar. Por precio y prestaciones es una de las tarjetas a considerar.



En esencia, lo que hace esta técnica de compresión es dividir cada imagen en cuadros de reducidas proporciones, convertir la información visual incluida en cada uno de ellos en una fórmula matemática y guardar un registro de la posición relativa de cada cuadro con respecto a los demás, de modo que luego sea posible reconstruir sin errores este rompecabezas. Por otra parte, no todas las imágenes se tratan de la misma forma, ya que hay determinados fotogramas que se consideran clave y se guardan completos, y otros que se definen en función de aquellos y de los cuales sólo se almacenan las diferencias respecto a los clave. A eso se une un código de corrección de errores y una banda sonora con calidad digital. La mencionada división de las imágenes en cuadros es el motivo por el que, en muchas ocasiones, ciertas zonas, en general aquellas que tienen colores similares en una gran extensión, aparecen divididas en pequeñas secciones. También es posible apreciar a veces un extraño efecto de *pixelado*, especialmente cuando esta se ve desde muy cerca. Muchas veces, los efectos de división de las imágenes dependen del proceso de digitalización.

Las dificultades para utilizar el formato MPEG surgen en el proceso de compresión, ya que las operaciones matemáticas implicadas en esta tarea son complejas y obligan a utilizar un hardware muy potente. Descomprimir las imágenes es un proceso bastante sencillo, ya que sólo hay que aplicar las fórmulas producidas durante la compresión, pero implica un uso tan intensivo del procesador del ordenador que éste puede verse desbordado. Por esta razón, lo apropiado es contar con un chip específico que se dedique sólo a manejar las operaciones matemáticas, descargando a la CPU de esta labor. Este procesador es el que se incluye, entre otros elementos, en las tarjetas reproductoras MPEG.

Trust MPEG Player Basic

Esta tarjeta reproduce las películas a pantalla completa sin dar la posibilidad de reducir las imágenes a voluntad. Como contrapartida ofrece una mejor calidad y evita las deformaciones de las imágenes por una inadecuada definición del tamaño y las proporciones de las ventanas. El proceso de instalación es muy sencillo bajo Windows 3.1, permitiendo, lo mismo que otros modelos, la configuración de los parámetros hardware a través de software en lugar de moviendo los incómodos jumpers que se tienen que controlar en otros modelos, aunque hay que tener cuidado con las opciones que se eligen. En cualquier caso, si se configura mal, no es necesario volver a abrir el PC para cambiar los puentes, ya que se puede ejecutar el programa de configuración en cualquier momento. El programa de reproducción incluido permite realizar las habituales operaciones de avance rápido, lento y normal; retroceso; detención y pausa, pero también da la posibilidad de ir a un punto determinado de la grabación por medio de una barra deslizante, capacidad que no siempre se incluye en los programas de otras tarjetas. El paquete no incluye muestras, pero sí un manual en español en el que hay un capítulo dedicado a explicar los conceptos básicos sobre la tecnología de compresión MPEG. Muy interesante para los usuarios domésticos, tanto por la calidad de reproducción como por su precio.



El formato de 320 x 240 pixels es el estándar MPEG que se suele utilizar en la digitalización de películas. Dado que muchas tarjetas son capaces de presentar la visualización de las películas a pantalla completa, la ampliación del cuadro de reproducción se lleva a cabo utilizando un sistema de interpolación que reduce el pixelado y las diferencias de color respecto al original. Por lo que se refiere al modo en que las tarjetas se *entienden* con la placa gráfica del sistema, hay que decir que se utilizan dos técnicas básicas. La primera consiste en definir una zona de la pantalla y rellenarla con un color concreto. Todos los puntos de este color serán sustituidos por la señal de la película de vídeo cuando se ejecute la aplicación de reproducción correspondiente. La segunda técnica consiste en sustituir completamente la señal de la tarjeta gráfica del sistema por la procedente de la placa MPEG, lo que implica que no es posible mover el cuadro de reproducción (la película se muestra siempre a pantalla completa).

En el mercado se pueden encontrar ya algunas tarjetas capaces de reproducir las películas almacenadas en el formato MPEG en tiempo real, es decir, tal y como se filmaron, liberando al procesador del proceso de descompresión de los ficheros.

La conexión de la tarjeta MPEG a la placa VGA del ordenador permite utilizar la salida de vídeo analógica del PC para presentar las imágenes en un monitor. Hay que tener en cuenta que la calidad de la tarjeta de vídeo del PC no tiene ninguna influencia sobre el resultado final de la reproducción de la película. El único requisito es que se trate de una placa VGA con un mínimo de 16 colores; el que se trate de modelos PCI o Vesa Local Bus, que incluyan más o menos memoria o que cuenten con tecnologías de aceleración

Provideo PV-3+1

En la placa de Provideo se integran una tarjeta gráfica SVGA, un capturador de imágenes procedentes de un reproductor o una cámara de vídeo, un sintonizador de televisión y un decodificador MPEG, con lo que se cubre cualquier necesidad. La integración de todos los componentes en un mismo producto asegura que no se producirán conflictos entre ellos y permite la instalación de otros periféricos al ocupar una única ranura de expansión. La tarjeta gráfica cumple con creces las exigencias de los usuarios, ya que permite una resolución máxima de 1.280 x 1.024 pixels y, en modo 640 x 480, una paleta de 16 millones de colores. La conexión con el PC se realiza por medio de una interfaz PCI, por lo que resulta adecuada para la mayoría de los nuevos equipos, ya sean 486 o Pentium. El software incluye herramientas para reproducir películas, imágenes de televisión, audio y ficheros de sonido (MIDI o wave). También se suministran los drivers y utilidades necesarias para incorporar el sistema a ordenadores dotados de Windows 3.1, Windows 95 y OS/2. Un cable de conexión permite enchufar al PC un reproductor de vídeo u otra fuente por medio de dos conectores de audio y uno de vídeo. La conexión de antena de televisión no es la convencional en los hogares, por lo que conviene consultar con el distribuidor sobre el medio de adaptar el cable de antena a la tarjeta.

Philips PCA11MP

La tarjeta de Philips es una puesta al día del modelo PCA10MP y demuestra que la firma holandesa está trabajando de firme en el proceso de transición del formato de cinta VHS al VideoCD. A diferencia de aquel modelo, la PCA11MP trabaja sin problemas en los sistemas Windows 3.1. De hecho, es la tarjeta que más fácilmente se instaló en las pruebas, la que menos problemas de configuración presentó y la que mejor calidad de reproducción ofreció al trabajar con películas en formato CD-i, por algo Philips es responsable tanto de este sistema como de muchos de los componentes que se pueden encontrar en las decodificadoras MPEG. La única pega que se puede poner a la reproducción es que la técnica utilizada es la de sustitución de la señal de la VGA, por lo que las imágenes aparecen siempre a pantalla completa. La tarjeta incluye una salida RCA para la conexión del PC a un monitor de televisión. El software incorpora los controladores de dispositivos para Windows 3.1 y una utilidad de reproducción desde la que se puede controlar tanto la ejecución de las películas (MPEG o VideoCD) como la captura de pantallas o la activación de las funciones de karaoke. Entre los puntos menos positivos de esta tarjeta hay que mencionar que el manual de instrucciones no incluye los comentarios en español o que no se incluye ninguna muestra para comprobar el correcto funcionamiento de la placa. Tampoco se suministran los drivers para Windows 95 u OS/2. Por precio y prestaciones, esta tarjeta resulta muy adecuada para los usuarios domésticos.



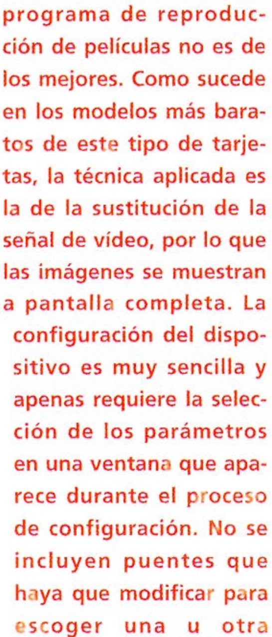
no tienen ninguna influencia sobre lo que se visualiza cuando se utilizan las tarjetas MPEG.

Un detalle importante a tener en cuenta en el momento de incorporar una placa de este tipo a nuestro ordenador personal es que el lector CD-ROM sea capaz de trabajar con los discos en los que se almacenan las películas. En este sentido, el lector debe ser totalmente compatible con las normas CD-XA, CD-i, VideoCD y Karaoke CD si se quiere trabajar con estos formatos. Por otro lado, no es necesario que la unidad sea muy rápida, ya que la norma MPEG trabajar con un flujo de datos de 150 a 225 Kb/s en la mayoría de los casos, por lo que un reproductor de doble velocidad será suficiente para ver el vídeo MPEG sin problemas.

En este informe podrá examinar una selección de los mejores productos que es posible encontrar en el mercado español. Tenga en cuenta que no se trata de una comparativa de modelos, ya que sus prestaciones, funcionalidades y público al que van destinados son diferentes. Se trata tan sólo de mostrar las más interesantes opciones que se puede plantear un usuario informático que quiera acceder al mundo del vídeo en tiempo real utilizando su ordenador. Si se decide por instalar cualquier modelo de tarjeta, tenga en cuenta que el proceso de instalación no es tan sencillo como el de otros periféricos. Adquiera el producto en una tienda de su confianza, asegúrese de que es compatible con los componentes que ya tiene en su ordenador y procure que el distribuidor le ofrezca un servicio técnico al que recurrir en caso de dificultades. Instalar una tarjeta MPEG debe ser sencillo, pero lo cierto es que muchas veces se presentan inexplicables dificultades que los usuarios sin experiencia no podrán resolver por sí mismos.

Grantec Grand MPEG Player

Esta tarjeta de Grandtec Electronic cumple con la mayoría de los requisitos exigibles a una reproductora MPEG de la gama baja. La imagen que ofrece es muy nítida, el sonido es claro y limpio y cuenta con unos controles adecuados, aunque el programa de reproducción de películas no es de los mejores. Como sucede en los modelos más baratos de este tipo de tarjetas, la técnica aplicada es la de la sustitución de la señal de vídeo, por lo que las imágenes se muestran a pantalla completa. La configuración del dispositivo es muy sencilla y apenas requiere la selección de los parámetros en una ventana que aparece durante el proceso de configuración. No se incluyen puentes que haya que modificar para escoger una u otra opción, ya que esta operación se realiza por medio de software. Aunque no se pueden modificar aspectos visuales como el brillo o el contraste por medio de software, sí es posible ajustar la imagen para que quede centrada en el monitor utilizando las teclas de cursor. Se echa de menos los drivers necesarios para configurar la tarjeta bajo Windows 95, un sistema operativo orientado al mismo público al que se dirige la tarjeta y que se está imponiendo con rapidez.



Vitec DRT1 MPEG Player

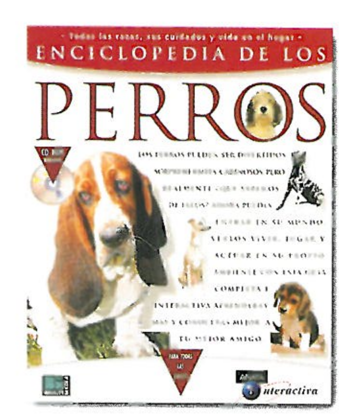
Este producto no se dirije, obviamente, al mercado de usuarios domésticos, sino al de profesionales que tengan necesidad de trabajar con ficheros en formato MPEG. Sus capacidades, especialmente en lo que se refiere a las salidas de conexión a dispositivos, superan con mucho las mayores exigencias del mercado de consumo. La tarjeta Vitec DRT1 puede producir una señal de vídeo simultánea para los sistemas RGB con 16 millones de colores, S-Video y vídeo compuesto PAL o NTSC. Además se soportan los estándares de 50 y 60 Hz. El terreno de la reproducción sonora también está suficientemente cubierto en este dispositivo gracias a los conectores disponibles para un amplificador externo y para auriculares, y a la opción de audio digital. Por supuesto, la calidad de reproducción está entre las mejores que se pueden conseguir actualmente en el mercado español.



Distribuidores

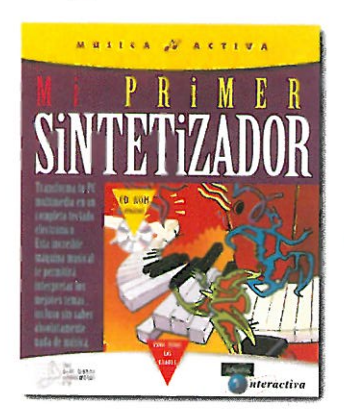
- REALMAGIC MAXIMA
  ABC Analog. [91] 634 20 00
  40.900 pts. + IVA
- VIDEOBLASTER MP400
  UMD. [94] 476 29 93
  32.000 pts. + IVA
- VIDEO MASTER MPEG PLAYER BASIC
  World Wide Sales. [91] 593 44 15
  29.800 pts. + IVA
- PV 3+1
  G. A. Multimedia. [91] 431 43 74
  56.000 pts. + IVA
- PCA 11MPEG
  Philips. [91] 404 22 00
  23.650 pts. + IVA
- GRAND MPEG PLAYER
  Project. [93] 408 55 57
  30.000 pts. + IVA
- MPEG PLAYER DRT1
  G. A. Multimedia [91] 431 43 74
  130.000 pts. + IVA

Conocer, Aprender,



Aprende todo lo que quieres saber sobre el mejor amigo del hombre: razas, cuidados, concursos... Todo en formato multimedia y con multitud de posibilidades para que te resulte de lo más fácil y divertido.

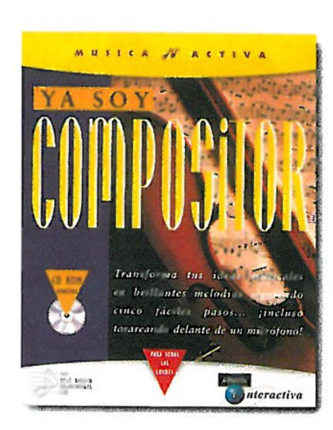
Enciclopedia de los Perros
Ref.: 1902101 - P.V.P.: 6.995 ptas.



Con este programa, tu PC se transformará en un teclado electrónico, en una máquina musical con la que interpretarás los mejores temas sin saber ni una palabra de música.

Mi Primer Sintetizador
Ref.: 1906101 - P.V.P.: 3.995 ptas.

Crear y Disfrutar.



Adelante, maestro. Imagínate lo que significa poder componer música partiendo, por ejemplo, de un simple tarareo frente al micrófono. Podrás también transformar unas simples notas en una pieza original de la forma más divertida y sencilla.

Ya Soy Compositor
Ref.: 1906102 - P.V.P.: 5.995 ptas.



Toda una enciclopedia interactiva con todos los modelos de aviones, su historia y sus pioneros. Serás el piloto en la cabina de un F-15, conocerás las mejores películas sobre aviones y te convertirás en un experto de la tecnología aplicada a la aviación.

Enciclopedia de la Aviación
Ref.: 1910701 - P.V.P.: 9.990 ptas.

Con los CD-ROM Multimedia de Anaya Interactiva.





Busca nuestras páginas WEB en Internet: http://www.anaya.es/Multimedia/Interactiva

Adquiera estos productos en su punto de venta habitual, o si no le es posible, rellene y envíe este cupón para hacer su pedido o solicitar nuestro catálogo a **Difusión Directa Édera.** C/ Iriarte 1, 28028 Madrid, o bien llamando al **91-356 80 08** o por fax al **91-725 15 51.**

Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que éstos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos del Club Anaya Interactiva".

☐ Les ruego me envíen los títulos cuyas referencias señalo a continuación, al precio indicado (más 740 ptas. de gastos de envío).

REFERENCIAS:..

Nombre..................................Profesión..................................Dirección..................................

Teléfono..........................CP....................Localidad..............................Provincia..............................Firma..............................Fecha..........................

☐ Adjunto talón nominativo a Difusión Directa Édera,S.A. ☐ Contrareembolso. ☐ Mediante mi tarjeta:

VISA
AMEX
Master Card ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad: ☐☐ ☐☐

édera DIFUSIÓN DIRECTA

Miembro de AEMD

* PRECIOS IVA INCLUIDO

SP-3



Multimedia Kit 8000

Para convertir tu PC en una máquina multimedia tienes dos opciones: adquirir por separado los componentes o hacerte con un sistema completo. El kit de Diamond es muy completo y aporta grandes avances en sonido.

Para los que quieren todo

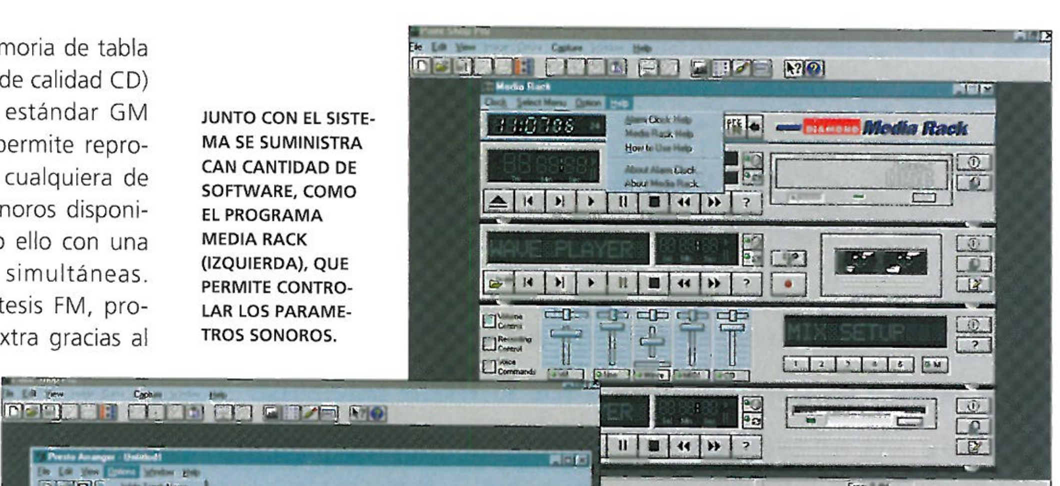


La empresa Diamond Multimedia, sobradamente conocida por sus tarjetas gráficas de altas prestaciones para PC, presenta ahora un versátil sistema multimedia que incorpora todos los componentes necesarios para convertir tu ordenador en una potente máquina multimedia de última generación. Multimedia Kit 8000 es totalmente compatible con Windows 95 (tecnología plug and play), que dectecta mediante software todos los parámetros de configuración, evitando al usuario las clásicas molestias de instalación de nuevos componentes.

El sistema se compone de un lector CD-ROM de óctuple velocidad, una tarjeta de sonido de 16 bits con efectos 3D y altavoces estéreo Yamaha, todo ello acompañado por software multimedia de calidad y un vídeo que proporciona todo tipo de información.

La tarjeta de audio de 16 bits es compatible SoundBlaster, soporta el estándar MPC2 y el nuevo MPC3, y tiene unas características sonoras notables: un rango dinámico de 48 KHz (graba y reproduce audio a 22, 44,1 ó 48 KHz),

cuenta con 1 Mb de memoria de tabla de ondas (síntesis digital de calidad CD) y es compatible con el estándar GM (General MIDI), lo que permite reproducir ficheros MIDI con cualquiera de los 128 instrumentos sonoros disponibles en memoria, y todo ello con una polifonía de 32 voces simultáneas. Dispone además de síntesis FM, proporcionando 22 voces extra gracias al chip de sonido OPL 3 de Yamaha, y cuenta con tecnología 3D, que permite configurar el control de la panorámica del sonido y el efecto estereofónico. Los conectores de entrada y salida de audio son estéreo y también se dispone de una entrada más para micrófono y conector de joystick adaptable a MIDI. La tarjeta tiene integrada una controladora de CD, que, aparte de la unidad suministrada en el kit, soporta también el formato IDE avanzado (estándar ATAPI), lo que permite instalar más unidades CD-ROM, lo que resulta muy útil si ya se contaba con una unidad CD en el ordenador.



JUNTO CON EL SISTEMA SE SUMINISTRA CAN CANTIDAD DE SOFTWARE, COMO EL PROGRAMA MEDIA RACK (IZQUIERDA), QUE PERMITE CONTROLAR LOS PARAMETROS SONOROS.

Para sacar provecho a las características sonoras de la tarjeta, el kit incluye una pareja de altavoces autoamplificados Yamaha YST-M5 de 3 watios por canal de potencia y una respuesta comprendida entre 90 Hz y 20 KHz, y ganancia de 3 decibelios.

A pesar del apabullante abanico de prestaciones de la tarjeta de audio, el punto fuerte de este sistema es el lector de CD-ROM de óctuple velocidad, con un ratio de transferencia de hasta 1200 Kb por segundo, siendo completamente multisesión y compatible con el estándar Photo CD. El tiempo de acceso a los datos es de 230 ms y dispone de un buffer de memoria intermedia (DMA) de 256 Kb.

La instalación del kit es muy sencilla, ya los manuales que acompañan a los componentes y al software proporcionan todo tipo de información sobre su instalación, sus características técnicas y sus posibilidades de configuración. Por si esto fuera poco, incluye un vídeo orientativo. Otro aspecto destacable es la gran cantidad de programas que se suministran: Media Rack, una utilidad que permite el control de los parámetros sonoros, los juegos Myst, Rebel Assault, Sim City 2000 y Magic Carpet y la conocida enciclopedia Compton's.

Sólo por el hecho de integrar un lector 8x y todo este software, merece la pena plantearse la compra del sistema de Diamond, que vuelve a sorprendernos con un kit muy útil, tanto si se trata del primer sistema que se incorpora al PC como si se añade a uno existente, pues el conjunto convivirá perfectamente con lo instalado previamente.

Multimedia Kit 8000

Fabricante: Diamond Multimedia

Distribuidor: Euroma Telecom
Infanta Mercedes, 83
28020 Madrid
Tel.: [91] 571 13 04

Precio: 121. 900 pts. + IVA



Mueve tus caderas

Los fabricantes de accesorios no dejan de sorprendernos con nuevos sistemas de control para juegos que los acercan al mundo real. Para los fanáticos del golf, aquí está este palo virtual con el que podrán practicar su deporte favorito sin salir de casa y sin darse una paliza a caminar.

El sistema está formado por dos componentes: una base que representa el lugar donde se encontraría la pelota de golf y un bastón con una caja en su parte inferior que representa el palo. Para utilizarlo, en primer lugar hay que conectar la base a un puerto serie del ordenador y a la red eléctrica por medio de un pequeño transformador. El palo de golf no tiene ningún tipo de cable y funciona mediante un par de pilas alcalinas, gracias a lo cual permite cualquier movimiento. Su longitud es menor que la de un palo real puesto que está diseñado para utilizarse en el interior de una habitación, donde el espacio suele ser reducido. Para prevenir posibles daños al golpear accidentalmente algún objeto, la parte inferior está recubierta por una capa de goma.



El sistema de funcionamiento es simple. El palo emite un rayo de luz roja, cuya proyección contra el suelo es perfectamente visible, que indica el lugar donde se encontraría el final del palo. Este haz es detectado por unos receptores situados en la plataforma. El paso de la luz por encima de la base determina la fuerza, la dirección y efecto del golpe, así como el ángulo del palo respecto a la bola.
PC Golf no funciona con todos los programas de golf; sólo con aquellos preparados para utilizarlo en lugar del teclado o ratón. En nuestra prueba se utilizó el Picture Perfect Golf de Liryc, aunque es de suponer que los nuevos programas que aparezcan comiencen a incluirlo entre sus opciones.

PC Golf

Fabricante: Sports Sciences

Distribuidor: Virtual 2000
Mendiola Bidea, 23. Villa Gaztelu
San Sebastián. 20015 Guipúzcoa
Tel.: [943] 321 884

Precio: 27.900 pts. (IVA inc.)

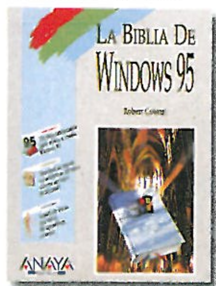


EL PALO TIENE QUE PASARSE POR ENCIMA DE LA BASE COMO SI SE ESTUVIESE DANDO UN GOLPE. LOS SENSORES DE LA PLATAFORMA CALCULARAN EL GOLPE QUE SE HA REALIZADO.

Nº 1 en Windows 95: De torpe a experto.

EXPERTOS

La Biblia de Windows 95



Colección: **Informática Personal y Profesional**
Ref.: 2310104
Precio: 4.995
Nº de pág.: 824

Los Secretos de Windows 95



Colección: **Top Secret**
Ref.: 2317003
Precio: 5.495
Nº de pág.: 768

Windows 95 al Descubierto



Colección: **Top Secret**
Ref.: 2317001
Precio: 4.495
Nº de pág.: 624

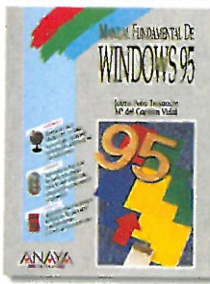
A toda Potencia Windows 95



Colección: **Informática Personal y Profesional**
Ref.: 2310097
Precio: 5.495
Nº de pág.: 688

NIVEL USUARIO

Manual Fundamental de Windows 95



Colección: **Informática Personal y Profesional**
Ref.: 2310097
Precio: 4.195
Nº de pág.: 680

Aprende y practica Windows 95



Colección: **Anaya Multimedia/ Pc Magazine**
Ref.: 2386029
Precio: 3.695
Nº de pág.: 384

Manual Imprescindible Windows 95



Colección: **Manuales Imprescindibles**
Ref.: 2311032
Precio: 3.495
Nº de pág.: 496

Windows 95 paso a paso



Colección: **Anaya Multimedia / Temas Microsoft**
Ref.: 2301067
Precio: 3.695
Nº de pág.: 448

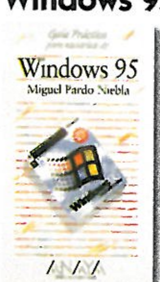
INICIADOS

El Primer libro de Windows 95

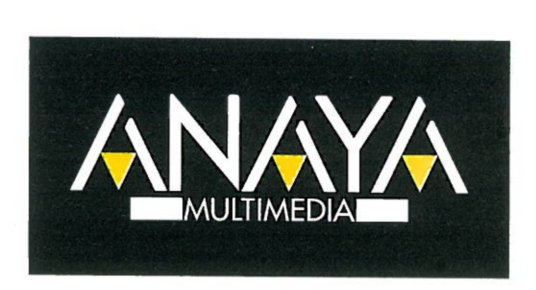


Colección: **Informática Personal y Profesional**
Ref.: 2310099
Precio: 1.995
Nº de pág.: 206

Windows 95

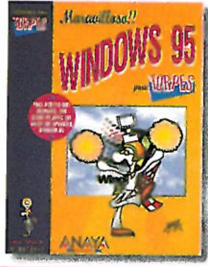


Colección: **Guías Prácticas**
Ref.: 2335091
Precio: 1.650
Nº de pág.: 288



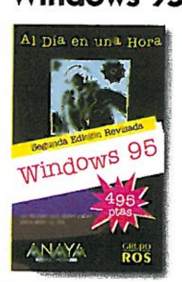
PROFANOS

Windows 95 para Torpes



Colección: **Informática para Torpes**
Ref.: 2313016
Precio: 2.595
Nº de pág.: 304

Windows 95



Colección: **Al día en una hora**
Ref.: 2316021
Precio: 495
Nº de pág.: 128

Adquiera estos productos en su punto de venta habitual, o si no le es posible, rellene y envíe este cupón para hacer su pedido o solicitar nuestro catálogo a **Édera Difusión Directa**. C/ Iriarte 1, 28028 Madrid, o bien llamando al **91- 356 80 08** o por Fax al **91- 725 15 51**. También puede hacerlo a través de Infovía o conectándose en Internet a la dirección **http://www.anaya.es/multimedia**

*** PRECIOS IVA INCLUIDO**

Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que éstos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos de Anaya Multimedia".

☐ Les ruego me envíen el catálogo de su editorial. ☐ Les ruego me envíen los libros cuyas referencias señalo a continuación, al precio indicado (más 740 ptas. de gastos de envío).

REFERENCIAS:............

Nombre............ Profesión............ Dirección............

Teléfono............ CP............ Localidad............ Provincia............ Firma............ Fecha............

☐ Adjunto talón nominativo a ÉDERA, S.A. ☐ Contrareembolso. ☐ Mediante mi tarjeta:

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ AMEX ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Master Card ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad: ☐☐ ☐☐

édera DIFUSIÓN DIRECTA — Miembro de AEMD

SP-3



Per4mer Turbo Wheel

Si tienes dos manos, ¿por qué utilizas sólo una para jugar con tus simuladores de conducción? Por fortuna, a partir de ahora puedes agarrarte a Per4mer, un volante creado por Home Arcade te permitirá desterrar al viejo joystick y al teclado.

Agárrate a sus curvas

Por fin podréis dejar de lado el joystick y el teclado, y conectar al puerto del joystick este nuevo periférico, que hará las delicias de todos los que seáis fanáticos del género de los juegos de simulación automovilística y adeptos a programas como Indycar Racing, Screamer, F1 Grand Prix o The Need for the Speed. Per4mer Turbo Wheel es un original accesorio que se convertirá dentro de muy poco en indispensable a la hora de disfrutar con un juego de coches, y que conseguirá elevar al máximo el placer de jugar a ellos. Como podéis comprobar por la fotografía que acompaña a estas líneas, su aspecto es bastante realista y sus dimensiones bastante considerables, similares a las de un volante real. Esto, que a simple vista puede parecer un detalle poco importante, es un aspecto muy importante a la hora de jugar.

Su conexión al ordenador resulta muy sencilla; basta con seguir los mismos pasos que llevaríamos a cabo con un joystick normal y corriente, o sea, enchufarlo al conector de la tarjeta de sonido o al puerto del joystick. Respecto a su configuración para que funcione con el software, tampoco reviste mayor complicación, ya que es extremadamente sencilla.

Un detalle muy apreciable es el hecho de que el volante retorne de forma automática al centro cuando lo soltamos, lo que le confiere un toque de realismo. Sin embargo, un defectillo ensombrece el magnífico aspecto de este accesorio, y es que no cuenta con un sistema que permita mantenerlo adherido a la mesa, bien por unos gatos o por medio de unas simples ventosas. Eso provocará que, más de una vez, mientras jugamos y estamos en pleno adelantamiento o saliendo de una curva, levantemos el volante de la emoción con soporte y todo. Pero bueno, vosotros, que sóis bastante ingeniosos, os las apañaréis para que esto no suceda más de lo debido.



EL ASPECTO DE PER4MER Y SUS DIMENSIONES LE CONFIEREN UN ASPECTO MUY REALISTA.

Per4mer Turbo Wheel

Fabricante: Home Arcade

Distribuidor: KDC
Glorieta López de Hoyos, 5. 1°
28002 Madrid
Tel.: [91] 564 18 86

Precio: 18.900 pts. (IVA inc.)



Pluggins

Internet cambia de 'look'

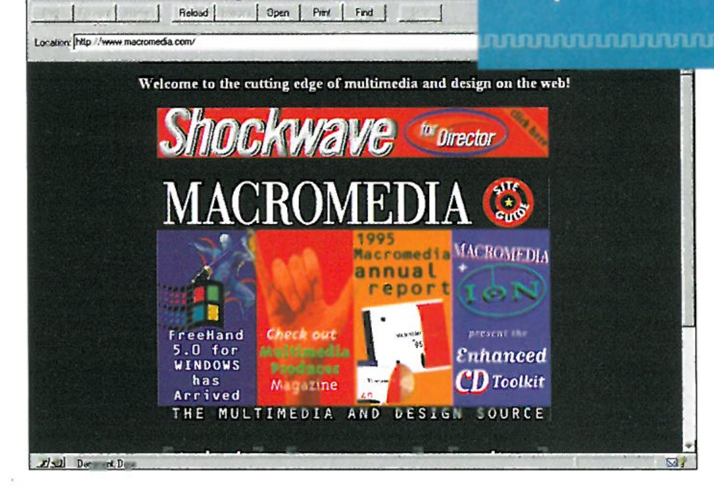


La llegada de los 'pluggins' ha otorgado a los navegadores la capacidad de entender nuevos formatos de imágenes y animaciones. El Web cambia radicalmente su forma de presentar páginas hipertexto para pasar a una dimensión totalmente multimedia.



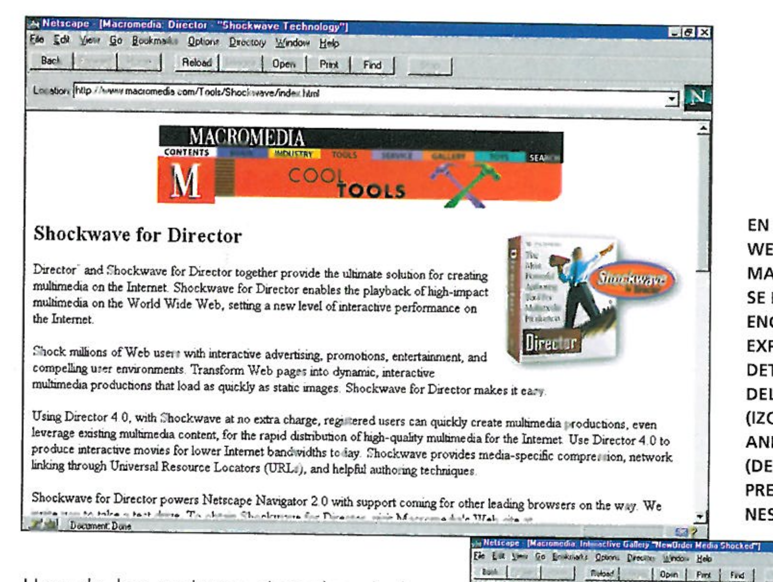
El lenguaje con el que se diseñan los Web de Internet se denomina HTML (Hyper Text Markup Language) y los resultados que se consiguen con él son páginas hipertexto que pueden presentar texto e imágenes. Las reducidas posibilidades del HTML han provocado que se comience a investigar en otros lenguajes que integren otras aplicaciones de Internet y que muestren imágenes tridimensionales o animaciones.
Sun Microsystems ya tiene preparado un nuevo lenguaje de Web llamado Java, con una sintaxis muy cercana al compilador C++, que mejora la presentación de la información en Internet por medio de pequeñas animaciones. Y por otro lado, el caos de Internet ha llevado a Silicon Graphics a crear otro lenguaje de programación llamado Virtual Reality Modeling Language (VRML). Con este método, la información se presenta de forma virtual, permitiéndote navegar por VRML abriendo puertas o utilizando objetos. Tanto Java como VRML precisan que el servidor Web haya sido escrito en alguno de estos lenguajes y que el navegador sea capaz de interpretarlos.
NetScape Navigator es, hoy por hoy, el mejor navegador de Internet, y su nueva versión, la 2.0, cuenta con una serie de ventajas adicionales, como la integración de Java y VRML, aunque éste último sólo puede ser leído si se tiene el pluggin correspondiente.
Y te preguntarás, ¿qué es un pluggin? Pues muy sencillo, son pequeños programas creados por los propios desarrolladores de NetScape que no pueden funcionar por sí solos (es decir, no pueden ser ejecutados), pero que dotan al navegador de un conjunto de prestaciones que no tienen.

Si quieres conseguir el navegador NetScape 2.0 y sus pluggins puedes hacerlo en la dirección http://home.netscape.com



PANTALLA PRINCIPAL DEL SERVIDOR WEB DE LA COMPAÑIA MACROMEDIA

Por el momento hay pluggins para todo. NetScape puede conectarse a un servidor Web, y si éste viene preparado para trabajar con un pluggin, presentará en la pantalla del navegador, por ejemplo, películas en formato Quicktime for Windows, presentaciones, animaciones, archivos gráficos de Corel, documentos de procesadores de texto como Word 6, sonido Real Audio o documentos PDF (Adobe Acrobat).



EN EL SERVIDOR WEB DE MACROMEDIA SE PUEDEN ENCONTRAR EXPLICACIONES DETALLADAS DEL PRODUCTO (IZQUIERDA), ANIMACIONES (DERECHA) O PRESENTACIONES (ABAJO).



Uno de los mejores ejemplos de las posibilidades de los pluggins está en Macromedia Director. Este programa es una herramienta de autor cuya función es crear aplicaciones multimedia que integren sonido, imágenes y vídeo real. La mayoría de los programadores utilizan esta herramienta por su sencillez y potencia para desarrollar bases de datos interactivas (enciclopedias multimedia), programas educativos y de entretenimiento, juegos o presentaciones. Cualquier usuario puede trabajar con Macromedia Director, aunque, eso sí, primero tiene que aprender a programar en Lingo, el lenguaje orientado a objetos incluido en Director 4.0. Cuando haya acabado su trabajo, el programador puede dejarlo en el servidor Web para que todos accedan a él. Si no dispones de NetScape Navigator 2.0 y el pluggin correspondiente, aparecerá un mensaje advirtiéndote que puedes transferir el fichero a tu ordenador para visualizarlo más tarde, pero si tienes instalado el pluggin Shockwave for Director aparecerá en la pantalla del navegador una animación que te dejara boquiabierto.

Romper la dependencia de HTML está muy bien. No obstante, hasta ahora, los pluggins están limitados a NetScape 2.0. Conscientes de este hecho, las empresas han comenzado a transferir la tecnología de los pluggins a otros navegadores y ya es posible encontrar algunos pluggins para el Explorador de Internet 2.0 o Quarterdeck Mosaic.

Los pluggins son programitas que no pueden ser ejecutados pero que dotan al navegador de un conjunto de prestaciones de las que carecen

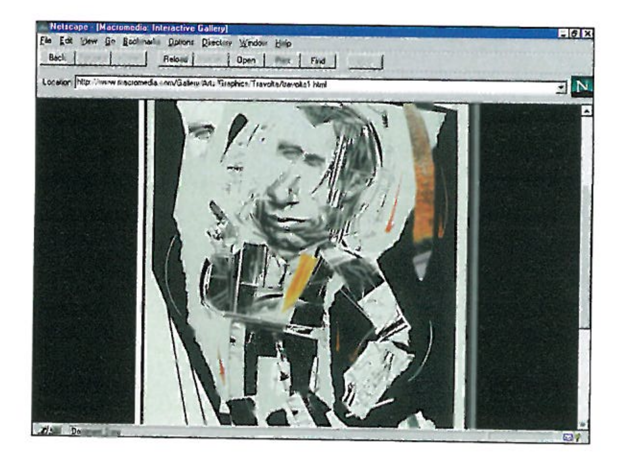
Una advertencia. Las aplicaciones de 16 bits de Windows 95 se ejecutan en un espacio VxD, que es como si fuera otra máquina virtual, con lo que se evita que estas se cuelguen en un sistema operativo de 32 bits. Por tanto, si utilizas Trumpet Winsock para conectarte con el proveedor de servicios Internet deberás usar navegadores y herramientas de 16 bits. Ten en cuenta que NetScape 2.0 ha aparecido en su versión para 32 bits, y por tanto los pluggins sólo funcionarán bajo Windows 95, y siempre y cuando la conexión se haga con el protocolo TCP/IP de Windows 95.

NetScape 2.0 y sus pluggins se encuentran en la dirección:

http://home.netscape.com

Y si quieres ver una demostración de Macromedia Director cuando hayas instalado su pluggin, conéctate a:

http://www.macromedia.com



UNA DE LAS OBRAS MULTIMEDIA DE INTERNET. EL REDIVIVO TRAVOLTA, QUE DESDE LA PELICULA PULP FICTION DE QUENTIN TARANTINO PARECE HABERSE REENCONTRADO CON EL EXITO.

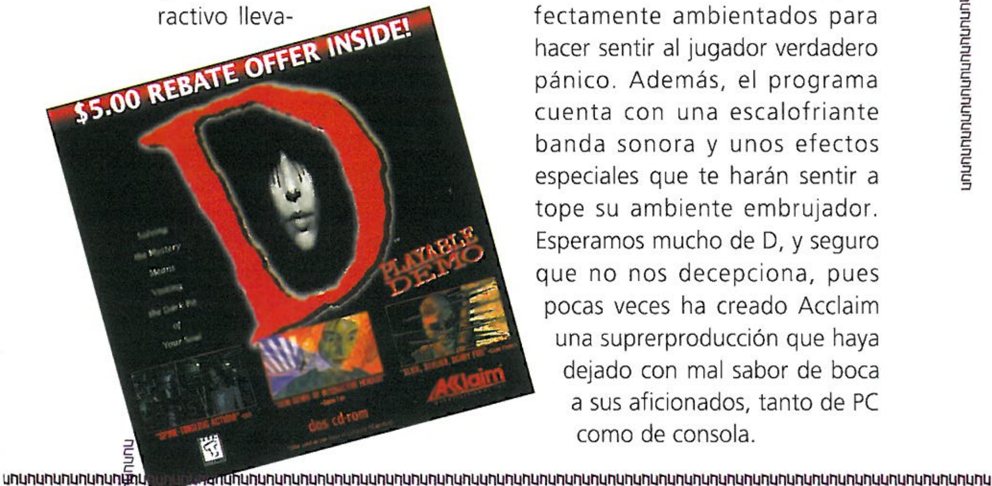


avances

Llega la hora D

Acclaim

Tras el simple título de D se esconde una apasionante videoaventura para los amantes de lo inexplicable y lo sobrenatural; una nueva producción para el género del terror interactivo llevada a cabo por Acclaim para sus más directos seguidores. D es un trepidante viaje hacia lo desconocido, un juego donde la oscuridad y lo parapsicológico abunda en los cientos de escenarios, perfectamente ambientados para hacer sentir al jugador verdadero pánico. Además, el programa cuenta con una escalofriante banda sonora y unos efectos especiales que te harán sentir a tope su ambiente embrujador. Esperamos mucho de D, y seguro que no nos decepciona, pues pocas veces ha creado Acclaim una suprerproducción que haya dejado con mal sabor de boca a sus aficionados, tanto de PC como de consola.



índice

Sierra

The Beast Within



Sierra ha dado un espectacular vuelco en cuanto al argumento y desarrollo de sus aventuras gráficas. La acción algo infantil de King Quest o Space Quest ha dejado paso a producciones dirigidas hacia un publico más adulto, que gusta de un desarrollo más impactante, como por ejemplo el terror, género en el que el gigante americano se está especializando. En esta ocasión nos presenta la segunda parte del misterioso y tétrico Gabriel Knight, bautizado esta vez como The Beast Within. En este juego Sierra se ha empleado más a fondo, si cabe, que con su antecesor, que ya gozó de un notable éxito de crítica. Ahora se ha propuesto ofrecernos la culminación de las aventuras de terror y misterio, para lo que ha empleado unos medios técnicos y humanos incalculables, equiparables a los de una gran superproducción cinematográfica.

Pulse

Bad Mojo

Los juegos para ordenador han logrado que encarnemos casi cualquier personaje, que nos convirtamos en cosas insospechadas y que llevemos a cabo tareas insólitas. La originalidad de los programadores nos ha transformado en pilotos de caza, aventureros, reyes o estrellas del deporte, pero los chicos de Pulse con su Bad Mojo han cruzado el límite de lo razonable. ¿A alguno de vosotros se le había pasado por la cabeza convertirse en una cucaracha rubia y visitar apestosos lugares llenos de desperdicios y podredumbre? Pues si es así, permaneced atentos al inminente lanzamiento de Bad Mojo e id preparando el Raid antes de que vuestro ordenador se infecte.



Virgin

Hardline



La mejor manera de que entendáis la mecánica del juego que os presentamos en este avance es remitirnos unos pocos años atrás a un juego muy sencillo pero tremendamente adictivo que encandiló a miles de usuarios: Operation Wolf. Pues bien, ahora imaginaos la misma mecánica de este, es decir, ir disparando a todo lo que se mueva delante de vosotros, pero con una misión más concreta y con varios objetivos principales que hay que conseguir; unos objetos que encontrar; una perspectiva que cambia de primera persona a una vista exterior que nos muestra a nuestro personaje; y unos gráficos en secuencias digitalizadas superespectaculares. Si tenéis la suficiente capacidad como para imaginaros todo esto, seréis capaces de jugar y de asombraros ante este Hardlines de Virgin, un juego mitad arcade mitad aventura que os sorprenderá por la crudeza y realismo de sus imágenes, poco aptas para personas fácilmente impresionables.

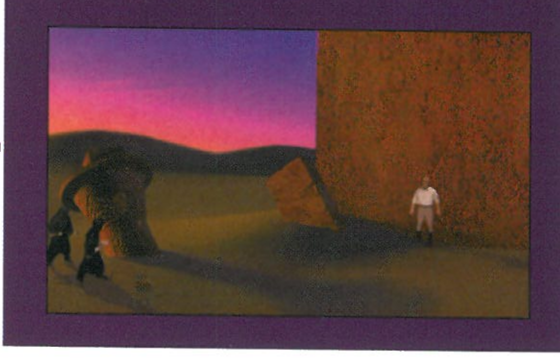




Sanctuary Woods

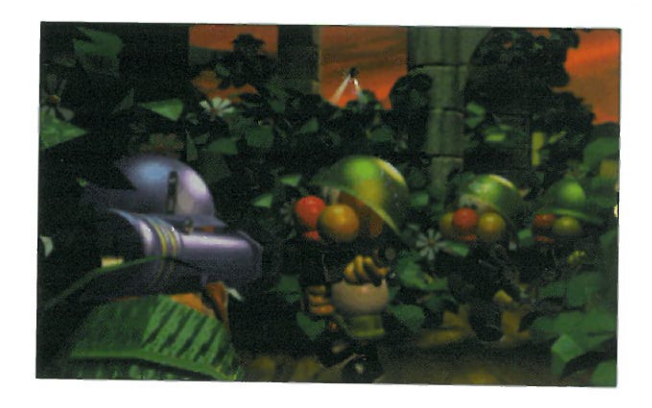
The Riddle of Master Lu

Master Lu es una aventura que entremezcla los misterios que rodean a la arqueología y un argumento que se desarrolla en el más puro estilo de las mejores novelas de suspense. Todo transcurre en el lejano oriente, donde las expediciones e invasiones del ejército británico se sucedían sin descando una tras otra. Tu objetivo consistirá en desvelar el secreto de uno de los personajes más temidos y a la vez admirados de las viejas leyendas de Oriente, Master Lu. Esta producción de Sanctuary Woods es otra de esas aventuras que pretende competir por el galardón a la mejor película interactiva, como Phantasmagoria o Under a Killing Moon. Y a juzgar por su realización, no tardará en luchar por ello, ya que goza de una excelente calidad gráfica y sonora, y de una cuidada animación en los cientos de escenas cinematográficas que podrás contemplar, protagonizadas por una veintena de actores, algunos muy conocidos en el mundo del cine. The Riddle of Master Lu os recordará vagamente a las aventuras de Indiana Jones, pero con muchos más protagonistas.

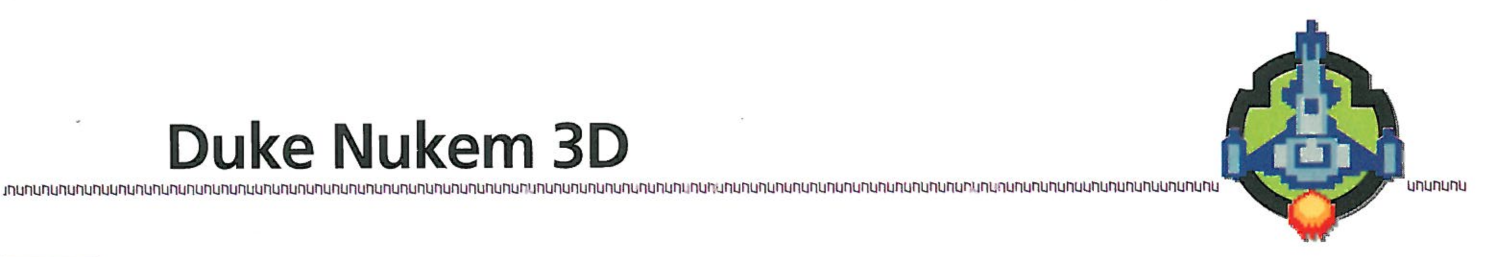


Acclaim

Putty Squad



Ya está a punto de aparecer en las estanterías de tu tienda de software favorita, un nuevo juego de plataformas que os sorprenderá por algo más que por su extraño nombre. Putty Squad es uno de esos títulos que triunfaron en el Amiga de Commodore y que ahora están siendo retomados para su conversión a ordenadores compatibles, aprovechando las ventajas que ofrece el formato CD-ROM. Y estas ventajas son, por ejemplo, la inclusión de unas escenas animadas totalmente renderizadas que aparecen entre fase y fase añadiendo ciertos toques de vistosidad a la, ya de por sí, excepcional calidad del juego. Su curioso protagonista, una bola de plastilina para modelar, llenará muchos de tus ratos de ocio.



Doom ha sido su

Los programadores de Duke Nukem han tenido muy claro desde el principio que no querían hacer un juego parecido a Doom, sino un producto que lo superara con creces. ¿Lo habrán logrado? Eso es algo que tendréis que decidir vosotros.

SI TE ENTRETIENES EN AVERIGUAR SI LA CHICA QUE APARECE EN LA IMAGEN ES LA DEL ANUNCIO DE JACQ'S TE VAN A PEGAR MAS TIROS QUE EN UNA 'PELI' DE VAQUEROS.

Después de jugar compulsiva e infatigablemente con este programa de 3D Realms durante casi un mes y descubrir casi todos sus secretos y posibilidades ya tenemos el veredicto: Duke Nukem 3D ha superado a Doom ampliamente. ¡Pero que los fanáticos de Doom no se entristezcan, porque algún día tendría que ocurrir! Además, pensad que después de esto, los programadores de ID Software se han tenido que ponerse a trabajar como locos en un nuevo juego tipo Doom, que han denominado Quake, para poner las cosas en su sitio. Pero volvamos a lo que nos ocupa, que es detallaros las posibilidades que os ofrece Duke Nukem 3D, un programa que ha supuesto toda una revolución en el mundo de los juegos con perspectiva tridimensional. Y la primera consecuencia que ha tenido esa vuelta de tuerca de 3D Realms ha sido la de provocar increíbles *atascos* que han colapsado las áreas de acceso electrónicos, debido a las miles y miles de llamadas de usuarios de todo el mundo que pretendían *bajarse* la versión shareware del mismo.

Pero nosotros no vamos a comentaros

perado

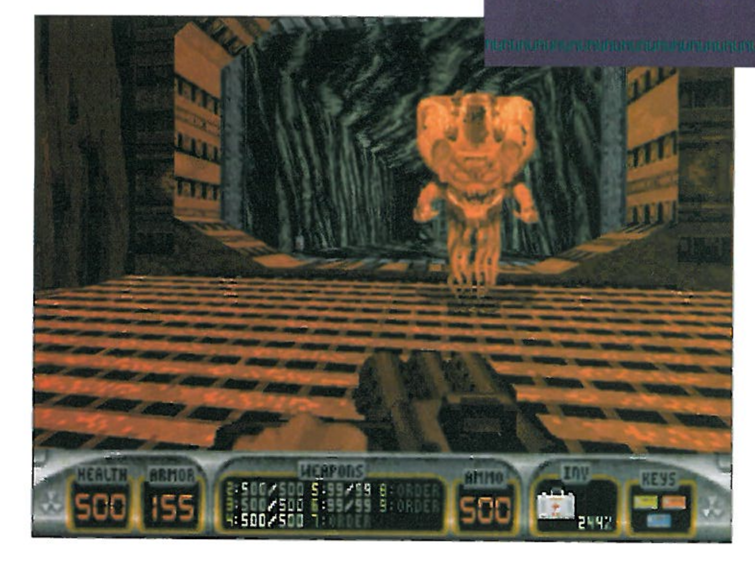
la versió *share*, sino la registrada, que cuenta con unas características que echan para atrás: 28 laberínticos y extensos niveles; demoledoras armas, como un rayo-reductor con el que podrás encoger a tus enemigos para luego poder pisarlos, granadas con detonación a distancia, un lanzador de misiles, una metralleta, una pistola o la trampa-láser, ideal para juegos en red en los que pueden tomar parte hasta ocho jugadores en modo DeathMatch o Cooperativo; magníficas músicas y voces digitalizadas o un editor de niveles para modificar los existentes o para crear unos nuevos. Pero sin duda, lo más de lo más es el increíble entorno interactivo en 3D.



Cada nivel es un mundo tridimensional dotado de un realismo increíble, constituido por habitaciones casi reales que dan a otras estancias, rascacielos que se pueden demoler, espejos y cristales que se rompen, profundos desfiladeros, aguas venenosas, efectos de luz cambiantes... En cada nivel podrás destrozar cualquier cosa que veas. La verdad es que no hay personaje ni objeto que no pueda hacerse añicos con alguna de las armas que tienes a tu disposición. Y eso de poder destrozar todo lo que encuentres a tu paso, no sólo te servirá para sacarte de encima todo el estrés de un agotador día de trabajo, sino que, en la mayoría de las ocasiones, será más que imprescindible hacerlo, porque detrás de un espejo, una pared o esa rejilla situada allá en lo alto del techo, que casi pasa desapercibida, puedes encontrar un pasadizo o hueco que puede llevarte, no sólo a avanzar en el nivel donde te encuentres, sino hasta el final del mismo. Y te decimos lo del techo porque en Duke Nukem 3D no hay rincón ni lugar que no puedas explorar o llegar hasta él, todo gracias a una ilimitada libertad de movimientos que te permite mirar hacia arriba, hacia abajo o hacia ambos lados mientras andas, saltas, corres, te arrastras, nadas, buceas y hasta vuelas haciendo uso de un jetpack para esos

AUNQUE YA SABES LO QUE DICEN POR AHI, EL BULTO DE LA SOTANA PUEDE SER DE ALGUN ARMA OCULTA. ANDATE CON OJO.

para los que no les guste ver sangre en el monitor, el juego dispone de una opción que la elimina radicalmente



LA BARRA INFERIOR DE LA PANTLLA TE OFRECE INFORMACION SOBRE LA SALUD Y LAS ARMAS QUE TIENES.



ORIGINAL, NO LO ES MUCHO, PERO TAMPOCO ES ESE EL OBJETIVO DE DUKE NUKEM 3D, QUE SUPERA EN CALIDAD GRAFICA Y JUGABILIDAD A DOOM.

Duke Nukem 3D

Arcade

Fabricante:	3D Realms
Distribuidor:	Friendware Rafael Calvo, 40 28010 Madrid Tel.: [91] 308 34 46
Precio:	7.450 (IVA incluido)
Memoria RAM:	8 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	—
Gráficos:	VGA
Procesador:	486DX/33 MHz
Puntuación:	95

sitios ubicados a gran altura. Como véis, el juego ofrece unas enormes posibilidades de uso y disfrute, y claro, tampoco falta la sangre, porque, no nos engañemos, el *quid* o la gracia de estos juegos reside precisamente en la intensidad de la violencia y en toda la acción que supuran de principio a fin. Pero, ¡sorpresa!, para aquellos que les gusta enfangarse en una acción desenfrenada pero que no desean que se manche con sangre la pantalla del ordenador, se incluye una opción que evitará las salpicaduras sanguinolentas, aunque, eso sí, no tendrán más remedio que tragarse algunos toques de humor negro, como el hecho de tener que disparar a algunos monstruillos en los lavabos mientras estos llevan a cabo sus necesidades fisiológicas.

Está claro que ni Duke Nukem 3D ni los juegos de este tipo que aparezcan en el futuro podrán ser tildados de originales, ya que el que dio primero, y bastante fuerte, fue Doom, que barrió todo lo escrito en programas de acción hasta ese momento. Lo que sí pueden hacer, y de hecho eso es lo que se espera de ellos, es mejorar los aspectos técnicos del juego de ID y hacerlos más espectaculares. Y calidad, lo que se dice calidad técnica, a Duke Nukem 3D le sobra en cantidades industriales. Prueba de ello es la posibilidad de poder jugarlo en tres resoluciones distintas: la básica (320 x 200 pixels), la súper (800 x 600) y la típica resolución SVGA (640 x 480). Pero lo mejor de todo es que puedes jugar con todas ellas incluso en un ordenador no demasiado potente. Un procesador 486 algo rapidillo te proporcionará una suavidad de scroll muy aceptable. Aunque claro, si quieres, y a buen seguro será así, jugar a pantalla completa y a tope de todo, más vale que dispongas de un Pentium si no quieres que el programa se arrastre por la pantalla.

Hasta con un ordenador no muy potente [486DX/33 MHz] se puede disfrutar de todo el poderío de Duke Nukem 3D

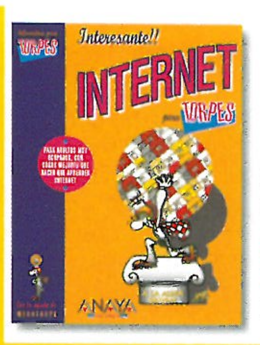
La resolución de 800 x 600 pixels te transmitirá todo el esplendor gráfico del juego. Con ese despliegue de medios, tanto escenarios como personajes se mostrarán con exquisito detalle y, por supuesto, amenizados con pegadizas melodías, sorprendentes efectos de sonido y voces digitalizadas. El último programa creado por 3D Realms ha logrado el resultado que más temían los miles de seguidores y fanáticos de Doom: un juego que lo mejora tanto en calidad como en jugabilidad. Es decir, Duke Nukem 3D.



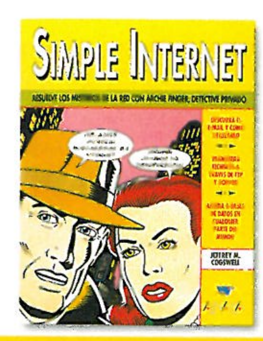
CUALQUIER OBJETO O PERSONAJE PUEDE SER DESTRUIDO, Y TODOS LOS HUECOS QUE TE ENCUENTRES PUEDEN SER EXPLORADOS, ASI QUE DIVERSION NO TE VA A FALTAR.

Nº 1 en Internet: De torpe a experto.

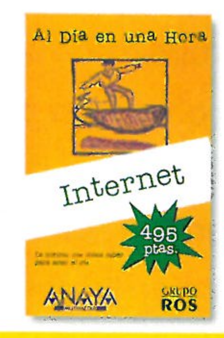
PROFANOS



Internet
Colección: **Informática para Torpes**
Ref.: 2313012
Precio: 2.595
Nº de pág.: 320

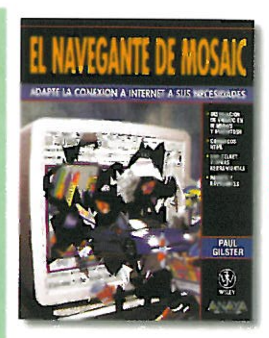


Simple Internet
Colección: **Ultima Frontera**
Ref.: 2315080
Precio: 2.700
Nº de pág.: 192



Internet
Colección: **Al día en una hora**
Ref.: 2316019
Precio: 495
Nº de pág.: 128

INICIADOS



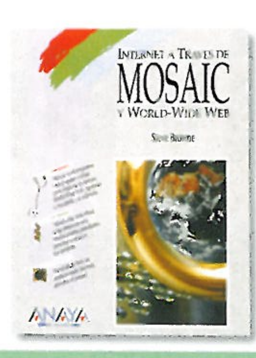
Internet
Colección: **Guías de Iniciación**
Ref.: 2335635
Precio: 995
Nº de pág.: 200



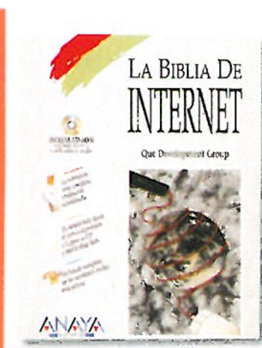


Internet
Colección: **Guías Prácticas**
Ref.: 2335094
Precio: 1.650
Nº de pág.: 352

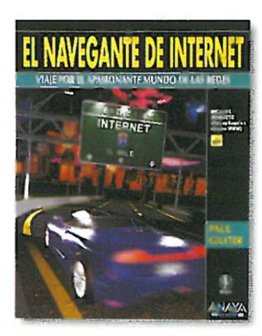
NIVEL USUARIO



El Navegante de Mosaic
Colección: **Ultima Frontera**
Ref.: 2315084
Precio: 3.300
Nº de pág.: 296

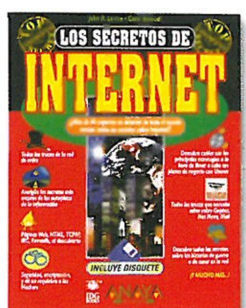


Manual imprescindible de Internet
Colección: **Manuales Imprescindibles**
Ref.: 2311027
Precio: 3.795
Nº de pág.: 384



Internet a través de Mosaic y W.W.W.
Colección: **Informática personal y profesional**
Ref.: 2310100
Precio: 2.700
Nº de pág.: 208

EXPERTOS



La Biblia de Internet
Colección: **Informática personal y profesional + Software**
Ref.: 2315092
Precio: 5.995
Nº de pág.: 672

El Navegante de Internet
Colección: **Ultima Frontera**
Ref.: 2315074
Precio: 5.095
Nº de pág.: 648

Los secretos de Internet
Colección: **Top Secret**
Ref.: 2317002
Precio: 5.495
Nº de pág.: 696

Adquiera estos productos en su punto de venta habitual, o si no le es posible, rellene y envíe este cupón para hacer su pedido o solicitar nuestro catálogo a **Édera Difusión Directa**. C/ Iriarte 1, 28028 Madrid, o bien llamando al **91- 356 80 08** o por Fax al **91- 725 15 51**. También puede hacerlo a través de Infovía o conectándose en Internet a la dirección **http://www.anaya.es/multimedia**

Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que éstos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos de Anaya Multimedia".

☐ Les ruego me envíen el catálogo de su editorial. ☐ Les ruego me envíen los libros cuyas referencias señalo a continuación, al precio indicado (más 740 ptas. de gastos de envío).

REFERENCIAS:..

Nombre.. Profesión.. Dirección..

Teléfono.......................... CP.......................... Localidad.......................... Provincia.......................... Firma.......................... Fecha..........................

☐ Adjunto talón nominativo a ÉDERA, S.A. ☐ Contrareembolso. ☐ Mediante mi tarjeta:

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ AMEX ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Master Card ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad: ☐☐ ☐☐

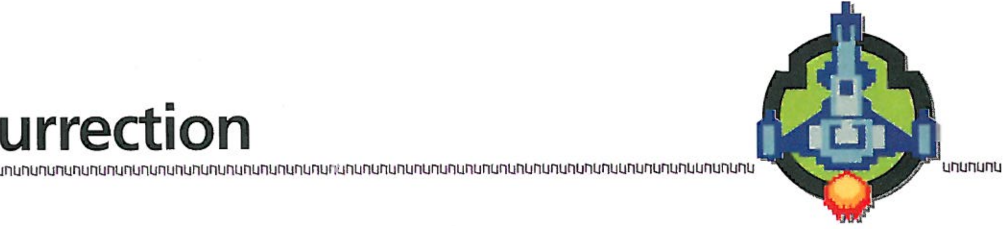
édera DIFUSIÓN DIRECTA

Miembro de AEMD

SP-3

* PRECIOS IVA INCLUIDO

Rise 2: Resurrection

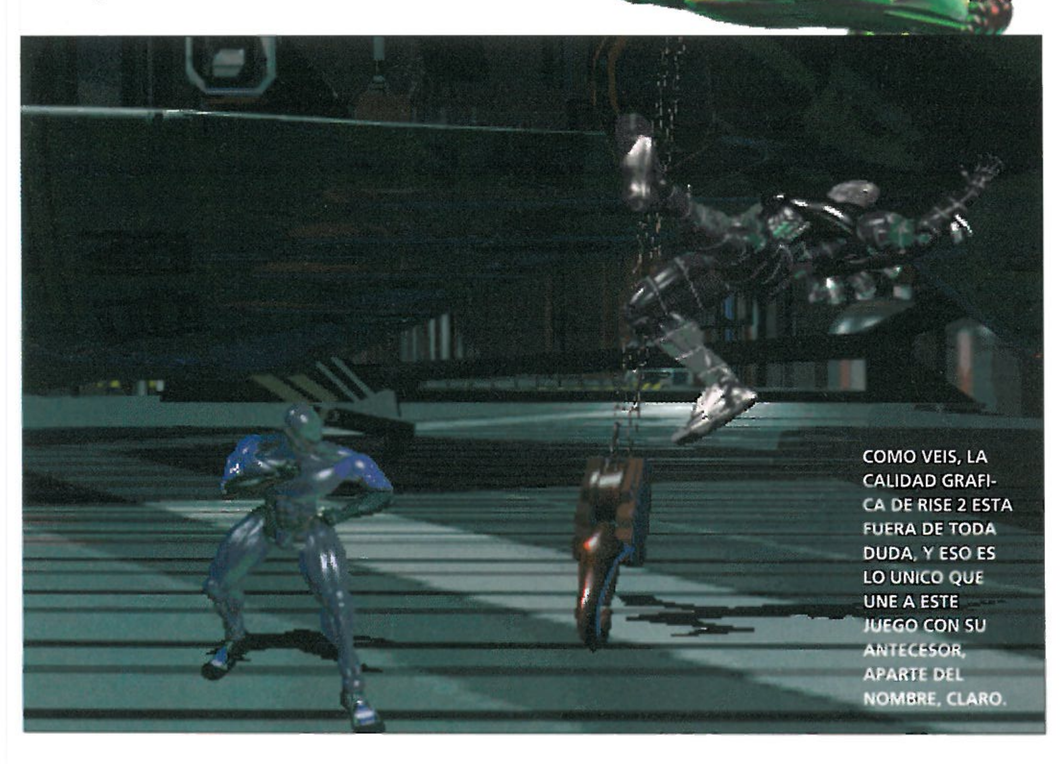


Una superproducción como Rise of the Robots no podía acabar con un único lanzamiento, y más cuando no terminó de cuajar entre el público. Los robots luchadores han resucitado de la mano de Mirage para seguir dando guerra.



MIRAGE HA INCLUIDO DOS MAGIAS POR PERSONAJE Y ALGUNOS FATALITIES QUE PUEDEN LLEVARSE A CABO AL FINAL DEL SEGUNDO ASALTO DE CADA COMBATE.

¡Vivan las m



COMO VEIS, LA CALIDAD GRAFICA DE RISE 2 ESTA FUERA DE TODA DUDA, Y ESO ES LO UNICO QUE UNE A ESTE JUEGO CON SU ANTECESOR, APARTE DEL NOMBRE, CLARO.

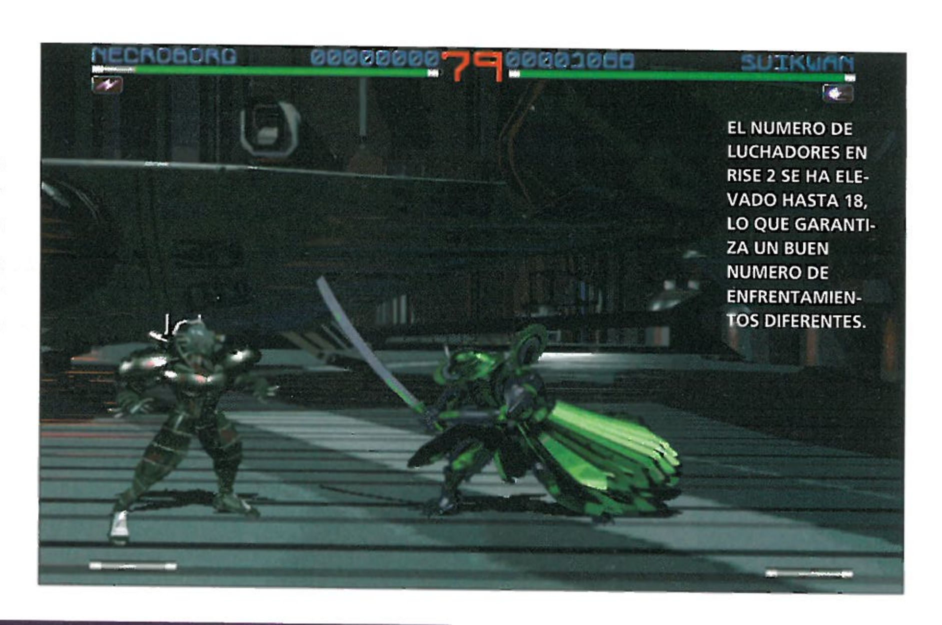


El año pasado apareció, tanto para ordenadores como para consolas, un juego de lucha que estaba llamado a asombrar a propios y extraños por su nivel técnico y más aún por el enorme despliegue publicitario que se hizo de él, para lo cual se contó incluso con la participación de Brian May, guitarrista del grupo Queen.

Sofisticadas técnicas de animación en 3D, sprites con un diseño excelente renderizados a la máxima expresión... Todo parecía ser perfecto y nos indicaba que podría convertirse en el juego del año. Sin embargo, aunque por su aspecto resultaba casi perfecto, en adicción y jugabilidad Rise of the Robots mostraba ciertas deficiencias, como un número muy limitado de

movimientos en los personajes, todos prácticamente iguales entre un robot y otro, y una excesiva dificultad para alzarnos con la victoria en los combates. Por suerte, las deficiencias que arrastraba Rise of the Robots han sido convenientemente subsanadas en su continuación, Rise 2: Resurrection.

En primer lugar, y a pesar de que, como decíamos antes, la calidad técnica del juego era excelente, en Mirage han vuelto a mejorarla, con un detalle gráfico bastante mejor. En segundo lugar, el número de robots luchadores para jugar se ha elevado a la friolera cifra de 18. Y en tercer lugar, para corregir lo que antes criticábamos, cada uno cuenta con sus propios movimientos, mucho más variados que en la anterior entrega.



EL NUMERO DE LUCHADORES EN RISE 2 SE HA ELEVADO HASTA 18, LO QUE GARANTIZA UN BUEN NUMERO DE ENFRENTAMIENTOS DIFERENTES.

Resulta conveniente disponer de un pad de seis botones para ejecutar los golpes en Rise 2: Resurrection

áquinas!

Pero atención, ¡gran sorpresa!, se han incluido magias, dos por personaje, y los tan afamados *fatalities*, que podremos llevar a cabo al final del segundo asalto de cada combate elaborando una secreta combinación de movimientos con nuestro joystick o pad. Para realizar estos movimientos, es aconsejable disponer de un pad de seis pulsadores para disfrutar del juego al máximo, ya que los golpes con los puños y las piernas se pueden dar con tres intensidades de fuerza.

Y lo que todos os estaréis preguntando: ¿de jugabilidad que tal? Pues os diremos que en este aspecto, esta segunda entrega no tiene nada que ver con la primera. Los movimientos son más fáciles de ejecutar y gracias a la gran cantidad de personajes y de golpes, el juego goza de una jugabilidad y una adicción extraordinarias, lo que provoca que los combates sean mucho más entretenidos e intensos.

Pero si además de todas estas características tenemos en cuenta que el nivel de dificultad se puede variar al gusto del consumidor, ¿qué excusa se puede poner ahora para decir que este Rise 2: Resurrection no es un título indispensable para que todo buen aficionado a los juegos de lucha?



Rise 2: Resurrection

Arcade de lucha

Fabricante:	Mirage
Distribuidor:	Arcadia Paseo de la Castellana, 52 28046 Madrid Tel.: [91] 561 01 97
Precio:	7.990 (IVA incluido)
Memoria RAM:	4 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	3 Mb
Gráficos:	VGA/SVGA
Procesador:	486DX/33 MHz
Puntuación:	90

Crusaders no remorse



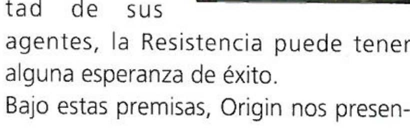
Plomo y mucho cerebro

De vertiginoso e increíble se podría calificar el último trabajo de Origin. Se trata de un juego mezcla de acción y aventura. En él, además de abrirnos paso a tiro limpio, tendremos que usar nuestra inteligencia para plantear una estrategia que nos permita avanzar.

Si continúas leyendo estas líneas, eso significará que has elegido compartir la suerte que corran los miembros de la Resistencia Global, el grupúsculo que se opone a la tiranía impuesta por el Consorcio Económico Mundial (CEM). La lucha, te lo advertimos, será larga y penosa, y el enemigo está alerta y es poderoso. Sólo a través de la más inquebrantable lealtad de sus agentes, la Resistencia puede tener alguna esperanza de éxito.

Bajo estas premisas, Origin nos presen-

LOS TRAJECITOS QUE LES HAN PUESTO A LOS MIEMBROS DE LA RESISTENCIA PARECEN HECHOS POR EL SASTRE DE STAR WARS.



LA PERSPECTIVA QUE SE UTILIZA PARA MOSTRAR LAS IMAGENES NO ES LA HABITUAL EN ESTE TIPO DE JUEGOS, PERO RESULTA MUY ESPECTACULAR.



MAS VALE QUE LOS SOLDADOS DE LA CEM NO TE DESCUBRAN, PORQUE SI NO SERAS CARNE DE CAÑON.

La alianza entre arcade y aventura gráfica garantiza la diversión en Crusaders no remorse

ta Crusader no remorse, un juego que mezcla arcade y aventura, donde tendremos que combinar nuestra pericia en el arte de *disparar-a-todo-lo-que-respire* con habilidades tales como saber moverse por estructuras desconocidas, buscar objetos y descubrir cómo y dónde utilizarlos.

Ya sabes que estás en el bando de una organización, conocida como la Resistencia, cuyo objetivo es luchar contra todo lo que vaya en contra de la libertad individual del ser humano, como la CEM. La Resistencia es, por tanto, un movimiento subversivo, y, como tal, su objetivo es infiltrarse en el pueblo para informarle de que existe una alternativa al régimen del CEM que le otorgará mayores libertades y le librará de la tiranía a la que está siendo sometido. Pero como en el amor y en la guerra vale todo, y esto es una guerra, también habrá que realizar ataques armados contra los bastiones más importantes y vulnerables de la CEM. Dado que sus recursos son muy superiores a los nuestros, tu único arma será utilizar una táctica guerrillera y aprovechar el elemento sorpresa para eliminar objetivos. Cuando inicies cualquier misión evita sobre todo hacer ruido y procura no dejar ni rastro de tu presencia, porque si no los soldados del CEM se te echarán encima como buitres carroñeros. Mientras no te vean o no sepan de tu presencia, los soldados pasarán por tu lado sin sospechar nada, pero como cometas un error, aunque sea pequeño, ya puedes rezar lo que sepas, porque su reacción será tan letal como un disco de Luis Cobos.

Los ingredientes con los que Origin ha cocinado Crusader no remorse hacen de él un plato de *alto standing* que apetece ser degustado con la calma y el paladar de un buen gourmet: acción continua, montones de adversarios y objetivos a destruir, utilización de potentes armas, trampas ocultas, desarrollo de estrategias de ataque... y todo ello en tres dimensiones, con una perspectiva que no suele ser muy habitual pero sí realmente espectacular.

Crusader no remorse

Arcade/Aventura gráfica

Fabricante	Origin
Distribuidor	Electronic Arts Rufino González, 23 bis. 1º Edificio Arcade. 28037 Madrid Tel.: [91] 304 70 91
Precio	7.990 (IVA incluido)
Memoria RAM	8 Mb
Soporte	CD-ROM
Disco Duro	30 Mb
Gráficos	SVGA
Procesador	486DX2/66 MHz
Puntuación	89,1

Mega Man X

Mega Man es casi tan famoso en Japón como el fontanero Mario, la mascota de Nintendo. Tras ocho entregas para consolas, llega ahora hasta los compatibles de la mano de Capcom para hacerse notar y ganarse su justa cuota de popularidad.



Aunque es la primera vez que este personaje hace su aparición entre el amplio y variado catálogo de juegos para ordenadores compatibles, la serie Mega Man ya va por su octava entrega para las más variadas consolas. Y esta es precisamente la versión que se ha trasladado ahora hasta los PC, a la que se ha bautizado con el apelativo de X.

No vamos a centrarnos en ver en qué soporte está más conseguido este juego, ya que desde hace bastante tiempo el PC ha dejado más que demostrado (aunque a algunos les cueste reconocerlo) que es capaz de gestionar arcades tan buenos como los que se desarrollan para consolas, tanto en calidad gráfica como en adictividad. Lo importante es el argumento.

Las aventuras de este pequeño pero sagaz androide comienzan cuando los habitantes de Megalópolis comienzan a huir asustados en sus vehículos futuristas hacia las afueras de la atestada urbe ante la invasión de las fuerzas de

La incógnita es equis

Sigma. Los primeros ataques en oleada demuestran a los habitantes de Megalópolis un gran poder y una aún mayor efectividad de las fuerzas provenientes de la fortaleza espacial de Sigma. Es aquí cuando Mega Man entra en acción contra las fuerzas invasoras batiéndose a muerte con ellas. Pero cuando parecía que ya había acabado con todas ellas y que todo llegaba a su fin, una nueva oleada de artefactos terrestres vuelve a irrumpir en el camino del androide. Ahora resulta casi imposible detenerlos; apenas ha destruido a uno cuando ya hay

LAS TRECE FASES CON QUE CUENTA ESTE NUEVO PROGRAMA DE CAPCOM Y LOS 23 ENEMIGOS FINALES QUE OS AGUARDAN AL TERMINO DE ELLAS OS DEJARAN CON GANAS DE MUCHO MAS.

MEGA MAN X, QUE YA ES TODO UN CLASICO ENTRE LOS AFICIONADOS A LAS CONSOLAS, ES UN ARCADE DE PLATAFORMAS TIPICO.

Mega Man X

Arcade de plataformas

Fabricante: Capcom

Distribuidor: Virgin
Hermosilla, 46
28001 Madrid
Tel.: [91] 578 13 67

Precio: No disponible

Memoria RAM: 4 Mb

Soporte: CD-ROM

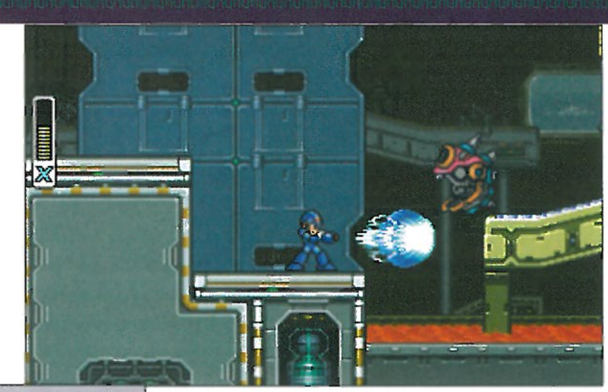
Disco Duro: 7 Mb

Gráficos: VGA

Procesador: 486DX/33 MHz

Puntuación: 90

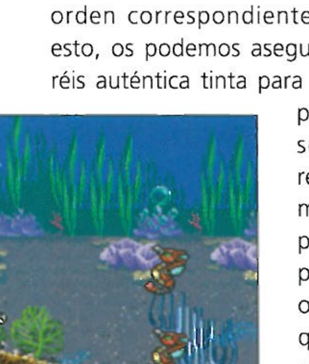
Mega Man X dispone de un sencillo pero útil menú en el que podrás elegir el nivel en el que quieres empezar el juego



CONTEMPLAR LA BELLEZA Y COLORIDO DE SUS GRAFICOS, EL DOBLE SCROLL DE PANTALLA Y LOS ESPECTACULARES EFECTOS DE SONIDO, INCITAN A JUGAR UNA Y OTRA VEZ.



RESULTA MUY CONVENIENTE DISPONER DE UN JOYSTICK PARA UN PERFECTO DOMINIO DE LOS CONTROLES DEL JUEGO, PERO NO DESEPEREIS, PORQUE TAMBIEN SE PUEDE MANEJAR CON EL TECLADO.



otro acechándole, así una vez tras otra hasta que un par de ellos logran finalmente atropellarlo. Mega Man yace moribundo en el suelo y cuan está a punto de decir adiós a su periodo vital, un curioso, salvador y sacrificado personaje llamado Zero irrumpe en el escenario y salva la vida del androide.

De esta manera entramos en contacto con el juego. Esta especie de fase prólogo se solventa sin excesivos problemas, pero ya nos muestra las dificultades y los peligros a los que tendremos que hacer frente a lo largo de las 13 fases, en las que habrá que vencer, entre otros, a 23 enemigos finales, haciendo uso de nueve armas diferentes con dos grados de potencia de disparo cada una.

Acabada la fase prólogo, en pantalla nos aparecerá algo curioso a lo que no estamos muy acostumbrados y que es de agradecer: un simple menú podemos elegir la fase en la que queremos jugar sin ningún orden concreto. En este pantalla de selección aparecen además los enemigos finales que tendremos que abatir al final de las mismas. Aunque, claro está, si queréis jugar las fases sucesivamente y en orden hasta llegar al final del juego, tendréis que completarlas todas en su orden correspondiente. Respecto a esto, os podemos asegurar que sudaréis auténtica tinta para cumplirlo. Las primeras fases se pueden ir resolviendo con mayor o menor pericia, pero a partir de la octava tendréis que emplearos a fondo en vuestras habilidades en el manejo del joystick si no queréis quedaros con las ganas de contemplar el final del juego. Pero seguro que lo vais a intentar porque además de la acción continua que tendréis, la verdad es que contemplar la belleza y colorido de sus gráficos, el doble scroll de pantalla y los espectaculares efectos de sonido, incitan y animan a intentarlo una y otra vez, aunque te aniquilen contínuamente. Aunque sólo sea por eso, os tomaréis la molestia de jugar sin descanso con esta excelente producción de Capcom.







¡Qué mono es el casco!

¡Albricias y zapatetas! Menudo año que nos espera a los aficionados informáticos al mundo del automovilismo. Nada menos que dos títulos excepcionales para disfrutar con nuestro PC. Uno es F1 Grand Prix 2, y el otro, este Grand Prix Manager, toda una genialidad de Microprose. Ve poniéndote el casco.





Mientras Geoff Crammond y Microprose dan los últimos retoques al esperadísimo Fórmula Uno Grand Prix 2, los reyes de la simulación nos presentan un curioso a la vez que original producto que hará las delicias de los aficionados al Gran Circo, para que de esta manera vayan abriendo boca hasta que llegue el título estrella de Crammond. El título en cuestión es Grand Prix Manager, y



GRAND PRIX ES EL PRIMER SIMULADOR DE AUTOMOVILISMO QUE TE DA LA RESPONSABILIDAD DE SER MANAGER DE UN EQUIPO.

su originalidad radica en la función que tendréis que realizar: dirigir una escudería. Aunque en el terreno de los programas de fútbol existen varios títulos de similares características, Grand Prix Manager es el primero que aparece en el campo de la simulación automovilística. Tal vez este hecho se deba a que hasta ahora nadie se había parado a pensar lo apasionante que puede resultar el mundo del automovilismo sin tener siquiera que trazar una curva.

La ausencia de músicas y gráficos espectaculares se suple en este juego con una originalidad fuera de toda duda



Todo el trabajo callado y oscuro que se realiza en un equipo de automovilismo antes, durante y después de cada carrera es algo realmente sorprendente, y a partir de ahora podréis sentirlo y vivirlo como si fuera real.

Cuando se retransmite un gran premio de automovilismo, las cámaras sólo muestran lo que todos hemos visto una y cien veces: la parafernalia de los boxes, los entranamientos cronometrados, la carrera y la subida del vencedor al podio. Y ahí se acaba todo. Ahora, con Grand Prix Manager, no todo consiste en calificarse para la prueba, también tendréis que consultar con vuestros ingenieros sobre qué neumáticos deben calzarse en el vehículo; también subiréis al podio, pero no a recoger el trofeo como vencedores de la carrera, sino como constructores del coche; y después de acabar cada prueba, tendréis que movilizar todos vuestros efectivos para conseguir un patrocinador que pague las facturas de las próximas dos carreras, ya que de lo contrario entraréis en bancarrota.

Grand Prix Manager es un programa que nos ha dejado gratamente sorprendidos, ya que desde que tuvimos conocimiento de la aparición de este título nos hemos preguntado el motivo por el que Microprose se ha embarcado en desarrollar un programa como este, que a priori no parece muy apasionante. Pues nuestras preguntas han sido contestadas, y de qué manera. Grand Prix Manager no sólo es entretenido, sino superentretenido, eso sí, también hay que decir que siempre que te interese mínimamente el mundo de la Fórmula Uno. El juego suple la carencia de gráficos y músicas espectaculares con una originalidad que veníamos reclamando desde hace tiempo los usuarios de juegos de PC. Con él, ser el próximo rival de Hill o Schummacher está en vuestras manos.

LAS LABORES DE INGENIERIA SON LAS FUNDAMENTALES DEL PROGRAMA, PORQUE SI EL COCHE NO CORRE NO PODRAS CONTINUAR TU AVENTURA EN EL GRAN CIRCO.

Grand Prix Manager

Estrategia

Fabricante: Microprose

Distribuidor: Proein
Velázquez, 10
28001 Madrid
Tel.: [91] 576 22 08

Precio: 7.495 pts. (IVA incluido)

Memoria RAM: 8 Mb

Soporte: CD-ROM

Disco Duro: 5 Mb

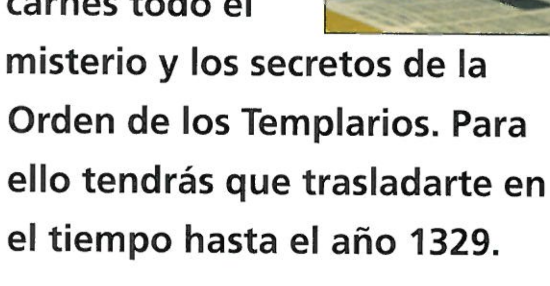
Gráficos: SVGA

Procesador: 486 DX/33 MHz

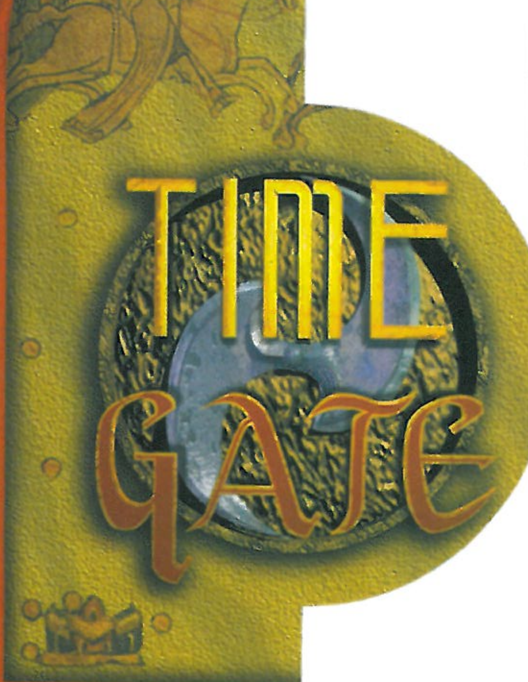
Puntuación: 80,2

El secreto del templario

Recuperando historias de tiempos remotos, Infogrames presenta un juego donde podrás vivir en tus propias carnes todo el misterio y los secretos de la Orden de los Templarios. Para ello tendrás que trasladarte en el tiempo hasta el año 1329.



WILLIAM TIBBS (IZQUIERDA) RECIBE EN SU PISO LA VISITA DEL ULTIMO TEMPLARIO, QUE LE PEDIRA AYUDA.



La Orden del Temple, también conocida como Orden de los Caballeros Pobres de Cristo, fue creada en el año 1118. Estaba compuesta por miembros de todo tipo fortunas y raleas que ocuparon de manera estable el Templo de Salomón en Jerusalén (de ahí el nombre de esta Orden cristiana), y cuya misión era vigilar y limpiar de sarracenos los caminos para asegurar el viaje a los que iban a visitar los Santos Lugares de Jerusalén. Su poder y carisma llegó a ser tal que fueron considerados verdaderos ídolos de la época, y extendieron sus dominios y doctrina desde Palestina hasta Europa. Curiosamente, Francia, país del que eran originarios muchos de los caballeros, fue la tumba para esta Orden. Las deudas que había contraído el rey Felipe IV el Hermoso (no confundir con Felipe I el Hermoso español) con la Orden y el supuesto peligro que sus miembros suponían para la corona, hicieron que el monarca presionara al Papa Clemente V para que este ordenase arrestar, acusado de sacrilegio y satanismo, al Gran Maestre cabeza de la Orden, Jacques de Molay, a todos sus correligionarios y embargase sus bienes, que fueron a parar a manos de otras órdenes y del propio rey.

Desde 1307 hasta 1312, fecha de la supresión definitiva de la Orden del

Temple, cientos de caballeros templarios fueron perseguidos, arrestados y quemados en las llamas purificadoras.
Pero volvamos por un momento a la época actual. Un joven estudiante norteamericano llamado William Tibbs, que cursa sus estudios en París, se encuentra con un inesperado y sorprendente percance. Cuando se encontra concentrado en su habitación en pleno estudio, recibe una extraña y confusa señal que resulta ser la llamada del último de los Templarios, que, moribundo, le informa de que es descendiente suyo y le pide que viaje en el tiempo para ayudarle a combatir a Wolfram, un fuerte aliado de las fuerzas de las tinieblas. El caballero le dice a William que para viajar en el tiempo debe buscar una puerta espiritual que se encuentra en el Museo de Historia de París, que es donde transcurre el primer título de lo que será la saga Time Gate: El Secreto del Templario.
Con este programa, Infogrames vuelve a sorprendernos con otra de sus excepcionales joyas informáticas, que tantos y buenos adeptos tienen. La compañía francesa ha vuelto a retomar las aventuras a lo Alone in the Dark y las técnicas tridimensionales sobre gráficos *bitmap* para crear un título tan adictivo y terrorífico que no tiene desperdicio.

TANTO LOS TEXTOS ESCRITOS COMO LAS LOCUCIONES ESTAN PERFECTAMENTE TRADUCIDAS AL CASTELLANO.



Nos encontramos de nuevo ante un juego donde la acción se desarrolla desde distintos puntos de vista diferentes, como si se tratara de una película. Los *bitmaps* no difieren mucho de los trabajos realizados con anterioridad por Infogrames, que siempre han sido magníficos. Lo que sí ha mejorado enormemente es la animación y diseño de los objetos y personajes tridimensionales. Estos cuentan con unas texturas que les proporcionan un aspecto sólido y muy realista, que también colaboran a hacer que el movimiento de los sprites sea tremendamente suave.
Aunque el juego goza de una calidad y una jugabilidad excepcionales, lo que más nos ha agradado es el hecho de que no sólo está traducido al castellano, sino que hasta las voces han sido dobladas a nuestro idioma, algo que hay que agradecer tanto a Infogrames como a Erbe, su distribuidor en España. Esto, sin duda, contribuirá mucho más a que Time Gate se convierta en una saga tan popular y adictiva como lo fue la de Alone in the Dark. Y por lo que hemos visto en esta entrega, El Secreto del Templario, va camino de lograrlo.

LOS OBJETOS Y PERSONAJES TIENEN UN ASPECTO SOLIDO Y REALISTA GRACIAS A SUS TEXTURAS. ADEMAS, SUS MOVIMIENTOS SON MUY SUAVES.

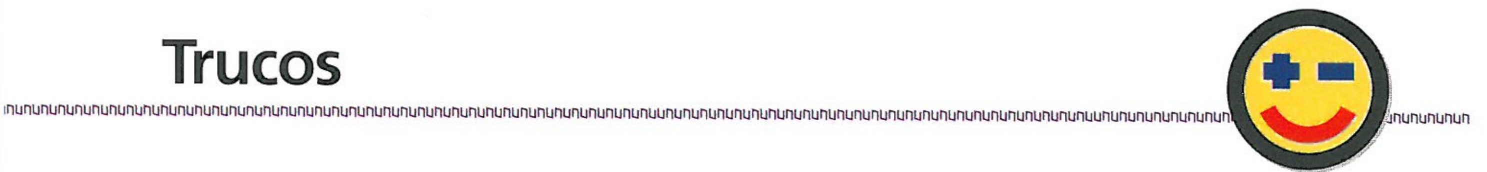


Time Gate
Aventura Gráfica

Fabricante:	Infogrames
Distribuidor:	Erbe Software Méndez Alvaro, 57 28045 Madrid Tel.: [91] 539 98 72
Precio:	7.990 (IVA incluido)
Memoria RAM:	8 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	25 Mb
Gráficos:	VGA
Procesador:	486DX/33 MHz
Puntuación:	92,9

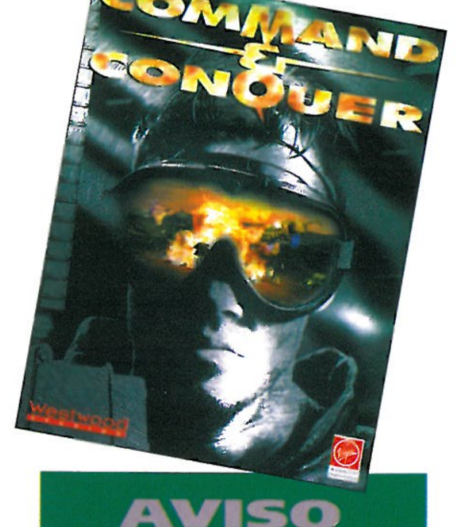


LA COMPAÑIA FRANCESA INFOGRAMES PRETENDE REEDITAR CON LA LA SAGA TIME GATE EL EXITO LOGRADO CON ALONE IN THE DARK.



Guía Command & C

A estas alturas ya nadie duda de la calidad y el entretenimiento que proporciona este juego de Westwood, que fue el título más vendido el pasado año. Command & Conquer tiene ya cientos de seguidores que disfrutan como enanos con él, aunque a veces se las ven y las desean para avanzar. Para ellos va dedicada esta guía, en la que relatamos estrategias y sabios consejos para que la conquista les resulte más sencilla.



AVISO

La nomenclatura que aparece antes de cada texto corresponde al nombre en clave de la misión que estás jugando. Para averiguar en cuál estás, ve al menú OPTIONS; en la parte derecha aparecerá la denominación de esa misión.



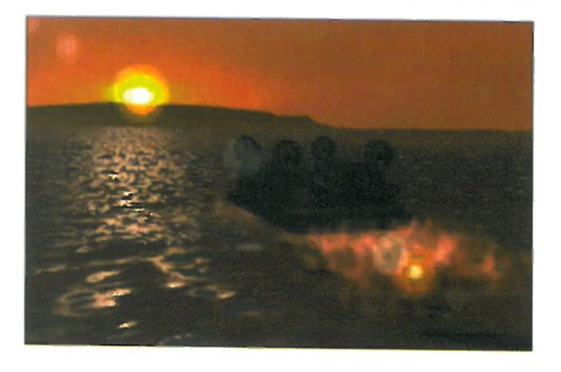
El objetivo que pretende Command & Conquer es entretener el máximo tiempo posible, y para ello cuenta con un gran número de misiones. En ellas, tu ejército, las fuerzas GDI, tendrá que vérselas con los NOD. También puedes optar por jugar con estos últimos, en cuyo caso las normas de la Convención de Ginebra no cuentan.

■ SCG01EA

Construye tu base en el punto más al este de la playa. Envía tus tropas contra las fuerzas enemigas que se encuentran al norte. Mientras, fabrica soldados de infantería ligera para proteger la base. Asegúrate de mirar entre los árboles y de visitar todo el mapa.

■ SCG02EA

Tu base está siendo atacada por los NOD. Moviliza a tus fuerzas, incluidos los vehículos avispa, y aniquílalos; no te será difícil. Cuando lo hayas conseguido, repara los edificios que sigan en pie. En la playa aparecerá un vehículo de construcción móvil (MCV) que podrás utilizar para reconstruir tu base. Antes de atacar la base de NOD situada en el norte, construye algunas tropas más. Emplea grandes grupos de soldados en el ataque. Captura con tus ingenieros algunas construcciones de la base NOD antes de destruirla; véndelas luego para mejorar tu puntuación.



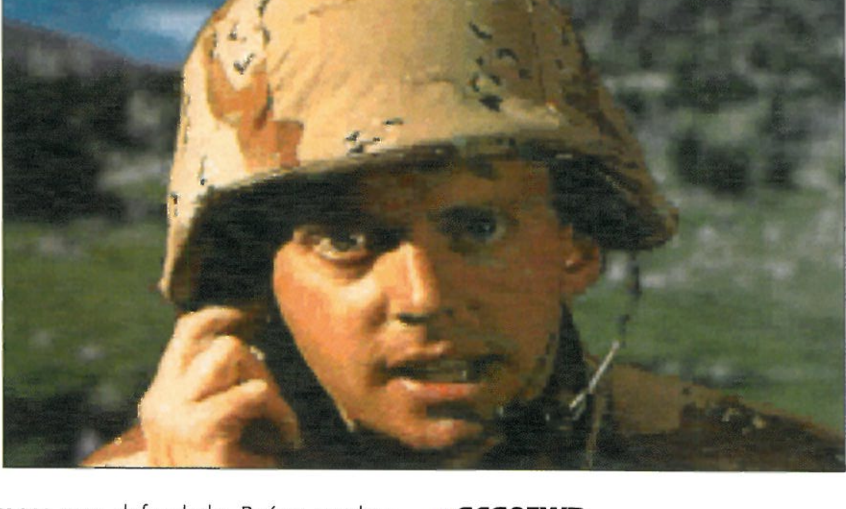
■ SCG03EA

Antes de explorar el mapa construye una refinería y barracones de infantería; deja algunas tropas para defenderla. Después, manda pequeños grupos a localizar baterías de misiles SAM. Destrúyelas y tomarás bajo tu dominio el control aéreo; la mejor forma de hacerlo es utilizando granaderos. Cuando encuentres la base NOD, tortúrala con ataques aéreos; manda tropas para cerciorarte de su destrucción.

■ SCG04WA

Tu objetivo es recuperar un cajón de la base NOD que se encuentra en la parte noroeste del mapa, cruzando el río. Para ello tendrás que utilizar transportadores de tropas (APC) y granaderos, que destruirán la Mano de NOD desde el acantilado situado encima de ella. Para lograrlo, sigue el río hacia el norte; cuando llegues a lo alto del mapa, ve al oeste. Con el enemigo imposibilitado para producir más tropas, aprovecha

onquer



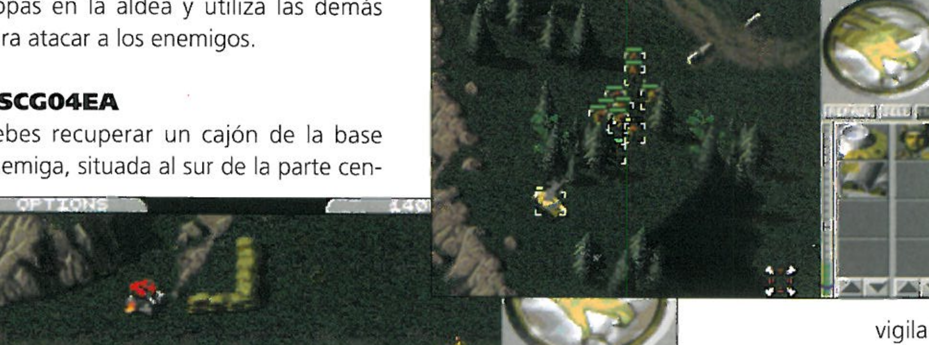
para entrar a recoge el cajón de la base utilizando tus APC.

■ SCG04WB

Tienes que proteger la aldea. Destruye primero a los *bazukeros* y después a los de las ametralladoras con los APC. Dirígite a la aldea manteniendo a tus tropas agrupadas y destruye a los enemigos; cuando lo consigas deja algunas tropas en la aldea y utiliza las demás para atacar a los enemigos.

■ SCG04EA

Debes recuperar un cajón de la base enemiga, situada al sur de la parte central del mapa. Destruye la Mano de NOD para que no siga creando soldados y dirígete al este rodeando el acantilado. Utiliza tus granaderos para deshacerte de los *bazukeros* y los APC para arrollar a las tropas.



LAS LANCHAS CAÑONERAS SIRVEN PARA DESTRUIR LAS TORRETAS, AUNQUE EL JUGADOR NO LAS CONTROLA DE FORMA DIRECTA.

■ SCG05EA

Comienza las reparaciones en la base situada en el sureste y deja tropas para defenderla. Reúne muchas tropas y utilízalas para atacar la base NOD del noroeste. Destruye sus cosechadoras antes de entrar para que no puedan construir más. Ataca su base desde fuera y, alternativamente, con ataques aéreos, siempre y cuando hayas destruido previamente sus SAM.

■ SCG05WB

La misma estrategia, pero con una base situada en la parte inferior central.

■ SCG05EB

La misma estrategia, pero con una base situada en la parte superior central.

■ SCG06EA

Para completar esta misión necesitas destruir todos los edificios enemigos. Lo fundamental es acabar con los SAM de la parte noreste.

■ SCG07EA

El mapa es similar al de la misión anterior. Defiende tu base construyendo torres de vigilancia alrededor de ella tan pronto como te sea posible. Para ganar debes eliminar a todas las fuerzas NOD. Destruye todos los SAM enemigos, para así poder realizar ataques aéreos. Hostiga su base con armas de largo alcance para destruir los tanques incendiarios y no olvides también aniquilar sus cosechadoras.

La paciencia es la madre de la ciencia y una buena forma de ganar batallas; adminístrala sabiamente



SI NO TIENES DINERO PARA LEVANTAR MUROS, COLOCA A TUS SOLDADOS COMO SI FUERAN UNA BARRERA (IZQUIERDA).

■ SCG08EA

Comienza las reparaciones de tu base inmediatamente. Encontrarás tiberium al oeste de tu área. Destruye los SAM que circundan la fortaleza enemiga y utiliza ataques aéreos y los MLRS para saquear los edificios. Mueve tus MLRS



CADA VEZ QUE ACABA UNA FASE APARECE UNA ANIMACION RELATIVA A LA MISION.

a través del río situado al norte y destruye los antiaéreos. Finalmente, concentra tus fuerzas en las cosechadoras antes de lanzar el asalto final a la base.

■ SCG08EB

Perderás esta misión si matan al doctor, destruyen el hospital o capturan a ocho aldeanos, así que más te vale andarte con ojo. Protege el hospital con torres de vigilancia y moviliza tus fuerzas para alejar los helicópteros de la aldea. Después de reunir las fuerzas suficientes, arremete contra las cosechadoras y vete a por las dos bases. Decídete primero por la más débil, la del noreste, y después dirígete a la otra.

■ SCG09EA

Las tropas llegan al sur pocos después de que comience la misión. Establece tu base antes de enviarlas a destruir las torretas enemigas. Previamente, debes mandar algunos de tus tanques para que acaben con una planta de energía, puesto que en caso contrario, el Obelisco de Luz destruirá las lanchas cañoneras de un disparo. Después de que las lanchas ataquen la base enemiga, dirígelas contra el Obelisco, lánzate contra la Mano de NOD con tanques protegidos por soldados y granaderos, y destruye su refinería.

■ SCG10EA

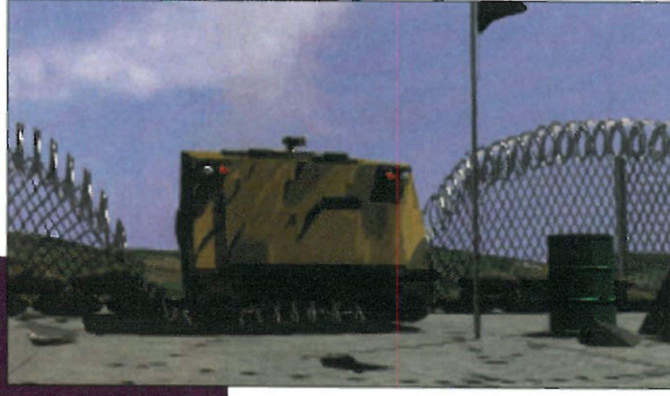
Construye tu base antes de recorrer el mapa. Es recomendable que construyas dos refinerías para aumentar tus ingresos y dos helipuertos. Dirige los orca contra las soldados cercanos a tu base. Los NOD se encuentran al sureste, pero no vayas a por ellos hasta que tengas un buen arsenal. Destruye los SAM para proteger a tus orcas y utilízalos para destruir las cosechadoras, el Obelisco y la base.

■ SCG10EB

Como la misión anterior, pero la base se encuentra al noreste.

■ SCG11EA

Cuando tus granaderos lleguen, ve hacia el este manteniéndoles cerca del agua y atacando el tanque que aparecerá ante ellos. Mueve tu MCV a lo largo de la playa al este e interpónlo entre tus soldados y el tanque enemigo para bloquearlo. Entonces usa tus tropas para atacar al tanque. Con tu base móvil ve hacia el este hasta que puedas dirigirte al norte manteniéndote cerca de la cara este del acantilado. Ahora despliega el MCV asegurándote de que está fuera del alcance de las torretas. Construye torres de vigilancia para proteger tu base y orcas para destruir a los soldados enemigos que se acerquen. Al norte está la base enemiga, dividida en dos partes, a la que te tienes que dirigir para contactar con Delphi. El enclave de los SAM está situado en el este y puede ser destruido desde debajo del



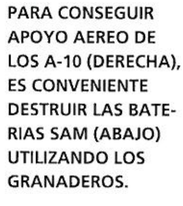
LAS ALAMBRADAS METALICAS SON INEFICACES PARA FRENAR A LOS TANQUES, POR ESO ES RECOMENDABLE CONSTRUIRLAS DE HORMIGON.

Si deseas saber en qué misión estás, ve al menú Options y en la parte derecha aparecerá el nombre



ANTES DE INICIAR CUALQUIER FASE ES RECOMENDABLE DESTRUIR LAS BATERIAS SAM ENEMIGAS PARA OBTENER APOYO AEREO SIN TENER QUE CONSTRUIR UNA BASE.

acantilado. Si logras meter un APC para contactar con Delphi, un helicóptero vendrá y le recogerá.



PARA CONSEGUIR APOYO AEREO DE LOS A-10 (DERECHA), ES CONVENIENTE DESTRUIR LAS BATERIAS SAM (ABAJO) UTILIZANDO LOS GRANADEROS.

SCG12EA

Entra en tu base y repara las torres de vigilancia y otros edificios. Tu objetivo es sacar al doctor Mobius de tu base con un APC. Al norte de la aldea habrá una caja con dinero. Para conseguirla deberás destruir todos los SAM; tus orcas se encargarán de recogerla. Destruye el SAM del norteste y vuelve a tu base para reparar los orcas. Después tendrás que destruir el Obelisco. Ataca las torres situadas al norte con tu infantería y con tanques. Cuando lo hayas derruido todo, atraviesa el muro y destruye la planta energética. Entonces será el momento de destruir la base.



SCG12EB

Repara tus torres de vigilancia y pon al doctor Mobius en un APC. Tu objetivo será ayudarle en su escapada, y para lograrlo debes destruir los silos de SAM. Mueve tus tropas hacia el noreste y después al este para localizarlos. Destrúyelos y regresa a tu base para hacer reparaciones. A continuación manda tus tropas al mismo sitio; un poco más adelante localizarás la base. Desconecta los Obeliscos y destruye sus defensas antes de entrar.

SCG13EA

Mueve tu MCV hacia el noreste y despliégalo cerca del acantilado. Recibirás un ataque inmediato, por lo que deberás reconstruir las defensas. Construye torres de defensa, un centro de comunicaciones y una base de reparaciones para fabricar los tanques Mamut que protegerán tus cosechadoras. Tu objetivo es destruir el centro de investigación situado al noreste del mapa utilizando tus orcas y tus cañones de iones.

SCG14EA

La clave es mantener las tropas lo mas agrupadas posible. Explora el mapa destruyendo todo lo que encuentres.

La calidad de Command & Conquer viene avalada por un dato: fue el juego para ordenador más vendido en 1995

SCG15EA

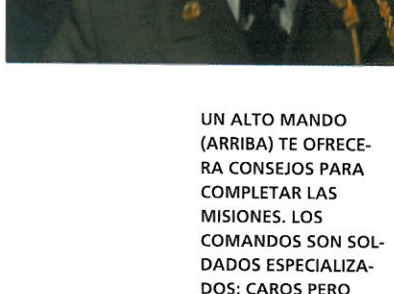
La base NOD está al norte al y este del mapa. Destruye todo lo que haya cerca de tu base: cosechadoras enemigas u otras unidades. Desactiva el Obelisco destruyendo las plantas de energía y ataca las torres antes de mandar a tus ingenieros para capturar edificios. Cuando halles el templo de Caín, utiliza el cañón de iones para destruir el Obelisco. No hay defensa contra misiles nucleares, así que, cuando oigas uno, saca las tropas de tu base; reúnelas más tarde y efectúa las reparaciones.

SCG15EB

Antes de desplegar tu base, busca un área donde haya mucho espacio. Construye dos refinerías y todas las defensas que puedas. Cuando tengas soporte disponible de A-10 destruye las baterías de SAM y las cosechadoras. Sigue los pasos de la misión 15 A.

SCG15EC

Igual que en la misión 15 A, pero con la base NOD al norte y al este del mapa.





UN ALTO MANDO (ARRIBA) TE OFRECERA CONSEJOS PARA COMPLETAR LAS MISIONES. LOS COMANDOS SON SOLDADOS ESPECIALIZADOS; CAROS PERO EFECTIVOS (DERECHA).

GRUPO ZETA

CON TIEMPO TODA LA FAMILIA HABLARÁ INGLÉS POR LOS CODOS.



Tiempo. La revista líder de información general, ahora con una promoción única.

Ahora, con cada ejemplar de TIEMPO, lo nunca visto... y oido.
El nuevo Curso Interactivo de inglés CD ROM ENGLISH "Talk to me".
En doce entregas semanales coleccionables.
Tan diferente a todo que hasta reconoce la voz y corrige la pronunciación.
Todos los CD ROM de la colección incluyen entretenidos juegos interactivos. El aprendizaje y la diversión están garantizados para todos los de la casa.

Además en TIEMPO encontrará un cupón descuento para adquirir un PC Multimedia de la gama **Vectra 500 Pentium® de Hewlett-Packard**

Con la colaboración de
Central Hispano

Ahora, con cada ejemplar de TIEMPO, el ingles de viva voz



Curso Interactivo de inglés CD ROM ENGLISH "Talk to me". Doce CD ROM semanales coleccionables con cada ejemplar de Tiempo

Números atrasados: Solicítelos en su punto de venta o a través de nuestro servicio de atención a los lectores en el teléfono 91- 586 31 77



Problemas con la memoria en Windows

Estimados amigos de Super PC, tengo un problema en mi ordenador y me gustaría que me ayudáseis a resolverlo. Tengo un Olivetti M300-04, 386SX a 20MHz, con 3 Mb de RAM, 40 Mb de disco duro, pantalla VGA y tarjeta de sonido compatible con SoundBlaster. Mi problema es que al cargar Windows 3.1 no me arranca el modo extendido del 386. He buscado en la ventana del Panel de control y no aparece, pero sin embargo sí aparece la ayuda sobre el mismo. He intentado instalar Windows otra vez, pero sigue igual.

No estoy seguro pero creo que tiene que ver con otro problema que tengo. No sé por qué, hay veces que el ordenador me da problemas con la memoria extendida y no puedo utilizar Memmaker de MS-DOS 6.2. Me da error el programa y me dice que no puede continuar y que no se creó la memoria superior. Al mismo tiempo que esto ocurre, el ordenador no me reconoce la unidad al copiar discos; al poner diskcopy a: b: me dice que la unidad no existe o no es extraíble.

He logrado arreglar el problema tres veces formateando el disco duro, pero las dos últimas veces me ocurrió lo del modo extendido del 386 en Windows, y además me da errores en algunas aplicaciones del entorno Windows como la grabadora de sonidos, de forma que no me deja reproducir algunos archivos.

Daniel García Alfaro

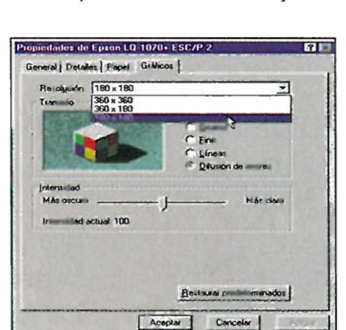
Cuando se utiliza Windows en ordenadores con menos de 4 Mb de RAM, el sistema arranca por defecto en el modo estándar del 386. Sin embargo, puedes forzar el funcionamiento en el modo extendido arrancando con WIN /3. El problema que tienes con Memmaker puede ser debido a la configuración de la BIOS, concretamente a los apartados que se refieren al método de acceso a la línea A20, las opciones de memoria shadow, memoria caché, de relocalización de memoria o de estados de espera. Algunos de estos parámetros pueden provocar errores de memoria; fallos muy graves, sobre todo en su caso, ya que utiliza un compresor de disco y la escritura de datos erróneos puede provocar no sólo que algunas aplicaciones den error, sino la pérdida de todos los datos que tenga almacenados. Otras causas podrían ser que su ordenador estuviese infectado por algún virus o que realmente tenga un módulo de memoria que no funcione.

Impresión en Windows 95

Tengo un IBM 466DX2 con 8 Mb de RAM y una impresora EPSON LQ-1070+. Hace tiempo instalé Windows 3.1 y WordPerfect 6.0 para Windows y la impresora podía imprimir perfectamente en las tres calidades: borrador, media y alta. Recientemente he instalado Windows 95 y ahora no puedo imprimir en calidad media desde el WordPerfect porque tarda mucho e imprime como si fuese calidad alta. ¿Qué puedo hacer para solucionarlo?

Ramón del Cid Torres

Al contrario de lo que sucede en MS-DOS, donde cada programa debe arreglárselas por sí sólo para manejar la impresora, Windows incorpora dentro del sistema operativo el controlador de la impresora, de forma que los desarrolladores de programas no deben preocuparse de éste aspecto. El nuevo Windows 95 ha supuesto un gran cambio y sus controladores de impresión se han visto afectados. Cuando realizó la instalación de Windows 95, éste detecto sus antiguos controladores de impresora y los sustituyó por unos nuevos que, por lo que parece, interpretan la calidad de un modo diferente. Para solucionarlo, abra las opciones de impresora, seleccione la pestaña Gráficos y verá una lista denominada Resolución en la que podrá realizar los cambios que quiera.



Módem en un 286

Tengo un Olivetti 286 a 16 MHz con 1Mb de RAM y 40 Mb de disco duro, y me gustaría saber si puedo acoplar un fax/módem interno de 14.400 o 28.800 bps. También desearía saber si se venden memorias SIMM de 2 ó 4 Mb de 30 contactos y cuanto cuestan.

Jorge J. Pozas Guerrero

En principio, no debería haber problemas, siempre y cuando no tengas ocupadas todas las ranuras de ampliación del ordenador. Sin embargo, debes tener en cuanta algunos aspectos. Si tienes dos puertos serie instalados en tu ordenador, entonces deberás desactivar uno de ellos y configurar el módem en su lugar o bien colocar el módem en COM3 o COM4. En este caso debes observar que si tiene un ratón tipo serie instalado en COM1 no debes poner el módem en COM3, pues no funcionaría.

En los últimos meses ha ocurrido un vertiginoso cambio desde los SIMM de 30 contactos a los modernos de 72, por lo que los primeros son más dificiles de encontrar y además tienen un precio superior. Una alternativa es acudir al mercado de segunda mano.



SUPER JUEGOS



REGALO SUPLEMENTO
SUPER MANGA
EN CADA NUMERO



Y CROMOS
CON LAS
CHICAS MAS SEXY
DEL MANGA JAPONES

SUPER JUEGOS

NADIE SABE MAS DE
CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

SUPER JUEGOS ES UNA PUBLICACION DE EDICIONES MENSUALES/GRUPO ZETA

INSTRUCCIONES CD-ROM



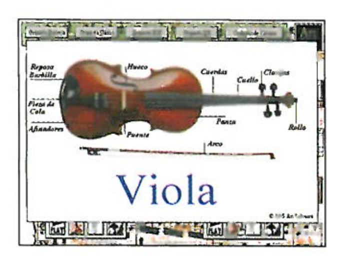
Utilidades DOS

4DOS 5.51

Un excelente sustituto del COMMAND.COM. Añade un gran número de funciones, como línea de comandos con posibilidades de edición, histórico de comandos, completado de nombres y alias. Incorpora nuevas funciones internas para facilitar la creación de archivos de proceso por lotes, así como otros habitualmente disponibles por separado, como cambio de atributos de ficheros, visualización de archivos de texto, selección ficheros de una lista a los que aplicar un comando MS-DOS, ejecución de una misma orden en varios subdirectorios o exclusión de algunos ficheros de ella, soporte para MS-DOS 7.0 y Windows 95, y muchas más que sería demasiado largo enumerar.

La orquesta y sus instrumentos

Desde Zamora llega la versión de demostración del programa multimedia La orquesta y sus instrumentos, desarrollado por la firma Art Software, en el que se explica la evolución de las orquestas a lo largo de la historia, los instrumentos que las componen y sus sonidos. El programa requiere SVGA y se recomienda una placa de sonido.

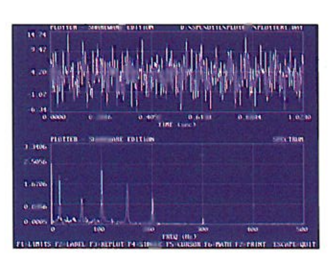


PCDesk 5.6

Nueva versión de este programa-agenda para MS-DOS, que cuenta con calendarios mensuales y semanales en los que apuntar las tareas que se han de realizar, una pequeña base de datos telefónica, un gestor de archivos con las funciones básicas (copiar, borrar, ver, ordenar) y un editor de textos que reúne las tareas elementales.

Plotter 7.7

Utilidad de representación gráfica de datos y análisis de los mismos. Las informaciones se proporcionan en archivos de texto y el programa incluye un editor para modificarlas. Contiene opciones de suavizado de la gráfica, transformado de Fourier y filtrado digital. Las imágenes generadas por el programa pueden imprimirse en papel o guardarse en formato PCX.



QEdit 4.0

The Semware Editor JR, más conocido como QEdit, llega a su versión 4.0. Se trata de un rápido editor de ficheros de texto que admite múltiples ventanas con varios ficheros abiertos simultáneamente, macros, bloques de columna, tabuladores fijos y variables.

TSE Editor 2.5

Posiblemente nunca haya visto un editor de textos con tantas opciones como The Semware Editor Professional, creado por los mismos autores del conocido QEdit. Admite múltiples ficheros de texto de cualquier tamaño, ofrece varias configuraciones de teclas y se maneja totalmente con ratón y menús. Cuenta con un completo lenguaje de programación con el que añadir nuevas funciones al programa. Esta versión de demostración está limitada a 30 minutos o 4.000 pulsaciones por sesión.



Sonido

A.M.P 1.2

Nueva versión de este reproductor de módulos para la tarjeta de sonido AWE 32 de Creative Labs. Reconoce los formatos S3M, MTM y MOD e implementa los 35 efectos definidos por los programas Protracker y Scream Tracker 3. Requiere un procesador 286 o superior y una tarjeta de sonido AWE 32 con memoria instalada.

AWE MP

Reproductor de ficheros MOD, MTM y S3M de hasta 32 canales para la tarjeta de sonido Sound Blaster AWE. Pueden añadirse hasta 16 efectos diferentes de reverberación y coro. Admite listas de reproducción con un máximo de 1.024 entradas y reproducción en orden aleatorio.

Digitrakker 3.0

Nueva versión de esta utilidad de composición de módulos de sonido con hasta 32 canales creado por n-Factor. Los amantes de este tipo de programas agradecerán su completa interfaz gráfica y el editor de envolventes. Requiere un procesador 386 o superior y una tarjeta de sonido Gravis Ultrasound o SoundBlaster.



Timidity

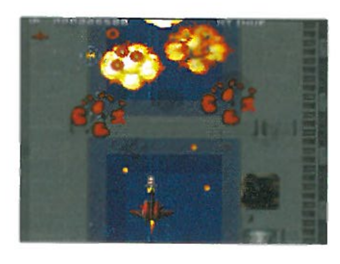
Timidity es un programa para Windows 95, NT o Windows 3.1 con la extensión Win32s instalada, que convierte cualquier fichero MIDI en un archivo de sonido digital. Para ello necesita tener acceso al conjunto de instrumentos MIDI en fichero que acompañan a la tarjeta de sonido Gravis Ultrasound. El programa funciona en modo texto y necesita una serie de parámetros de línea que se especifican dentro del fichero de documentación.

Juegos MS-DOS

AstroFire

AstroFire es un rápido arcade basado en el clásico juego de los asteroides. Incluye 75 niveles, en los que hay que destruir a las naves enemigas a la vez que se recogen las cápsulas que éstas liberan y que proporcionan mayor potencia de disparo, energía y vidas extra. Los gráficos están renderizados en 256 colores e incluyen más de 18 tipos diferentes de naves enemigas.

Baryon
Maganífico matamarcianos para MS-DOS en el que deberá destruir a cualquier enemigo que se le cruce. Su aspecto gráfico está muy cuidado, con un scroll suave y unos gráficos impresionantes. Requiere un procesador 386 o superior, tarjeta gráfica VGA y 4 Mb de RAM.



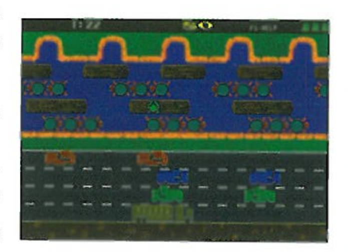
CyberBlaster 3D
En este juego distribuido por HomeBrew Software debe jugar un partido de fútbol futurista en el que dos robots luchan por hacerse con el control de una bola magnética. El objetivo es introducir la pelota dentro de la portería contraria, la cual, para complicar un poco las cosas, se mueve constantemente. Ambos jugadores pueden incorporar diferentes tipos de armas y ayudas que habrán de utilizar en el partido. El juego requiere un 386 o superior, 540 Kb de memoria convencional libres, 2 Mb de RAM y tarjeta gráfica VGA. La versión registrada incluye un mayor número de objetos y la posibilidad de jugar en red.

Perfect Worlds
Adictivo Juego de plataformas realizado en España por Isis Software. El objetivo es saltar de una plataforma a otra evitando chocar con los enemigos (aunque si se salta sobre ellos se destruyen), hasta encontrar la puerta etiquetada como EXIT. Si recoge un número grande de esferas podrá acceder a un nivel de bonus al final de cada fase.

Pong Kombat
Si conoce el archifamoso juego de lucha Mortal Kombat II, seguramente sepa que en su interior hay oculto un juego de tenis muy simple. Basado en esa idea, Pong Kombat presenta un combate entre luchadores, que son palas de tenis, las cuales no sólo hacen rebotar la pelota, sino que disponen de combinaciones de teclas con las que atacar al otro jugador.

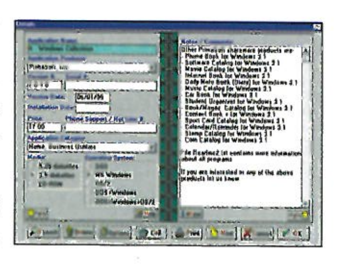


Revenge Of Frog
El juego de la rana que cruza la carretera y el río ha vuelto con una nueva versión, demostrando una vez más que los viejos clásicos nunca mueren. Sin embargo, esta vez el juego se ha visto favorecido por unos gráficos en VGA y efectos de sonido audibles a través de una tarjeta de sonido SoundBlaster.



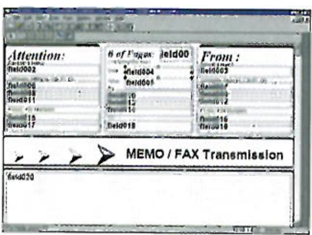
Windows

Software Book
Utilidad para Windows con la que podrá tener ordenados todos sus programas con muchos campos, incluso el número de serie y el teléfono de asistencia técnica. Admite un número ilimitado de entradas que se ordenan de forma automática. Dispone además de búsquedas por cualquier campo e impresión de listados.



GWS Windows 1.1U
Programa de Windows que permite convertir entre formatos de imágenes, cambiar el número de colores, imprimir, cortar, etc. En esta nueva versión se han añadido funciones de slideshow, escalado de imágenes, archivos PNG con password y un aumento de velocidad en numerosas funciones.

FormPower Pro
Generador visual de fichas para Windows que le permite crear formularios mediante su editor Wysiwyg, a los que podrá añadir campos calculados, validaciones, listas de selección, campos protegidos o componentes OLE para luego rellenarlos.



Handy Stuff
Handy Stuff son tres utilidades para Windows en una. Por un lado ofrece todo un conjunto de cálculos financieros como préstamos y amortizaciones. También tiene una agenda de direcciones y teléfonos con capacidad de búsqueda, impresión de listados y etiquetas y exportación para fusión de correspodencia. Por último, la tercera parte es una lista de notas con opción de avisar en la fecha indicada de las tareas a realizar.

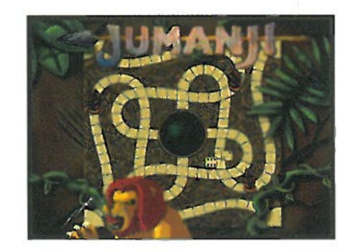
Illuminatus 3.0
Illuminatus es un programa para crear presentaciones interactivas de forma visual. Cada aplicación se compone a partir de varias páginas a las que se añaden recuadros con texto y botones que al ser pulsados realizan una acción como cambiar de página o reproducir un sonido o una animación. Esta nueva versión añade soporte para modos de más de 256 colores, cálculo de una paleta única para toda la aplicación generada, scroll de texto, botones gráficos, formatos de vídeo MPEG, PNG y PhotoCD, soporte de CD-ROM y nuevos efectos de transición entre páginas.



Salvapantallas Jumanji
Salvapantallas de esta película protagonizada por Robin Williams y cuyo argumento gira en torno a un mágico juego de tablero en el que cada jugada traslada a sus participantes a nuevos esce-



narios. Para que funcione el salvapantallas es preciso tener configurada una resolución de 256 colores.



MathBook+ 2.6b

Utilidad para Windows que resuelve varios tipos de problemas matemáticos dentro de las áreas de cálculo integral, álgebra avanzada, geometría, trigonometría y combinatoria. Realiza también conversiones entre los sistemas de medidas americano y decimal, representaciones gráficas de funciones y dispone de calculadora científica.

MidiGate

Pequeña utilidad para reproducir archivos MIDI desde Windows. Acepta parámetros desde la línea de comandos y es posible indicar una lista de los ficheros a reproducir.

Real Mahjongg 1.10

Juego basado en el conjunto de piezas del conocido Shangai, en el que cuatro jugadores intentan realizar grupos de tres fichas del mismo palo en orden ascendente o de tres y cuatro iguales antes de que lo consigan sus adversarios.



Windows Reminder 2.7

Coloque este programa en el grupo de incio de Windows y no volverá a olvidar ningún acontecimiento importante. Permite realizar avisos icluso desde varios días antes y pueden abarcar varias jornadas. También es posible ajustar el formato de la fecha y acepta eventos de periodicidad anual.

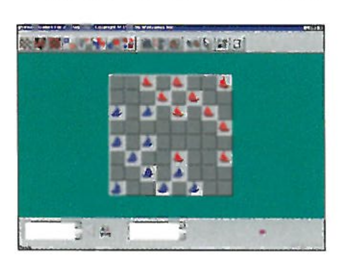
Scan 2.29 Windows

Actualización de este conocido antivirus. Incluye un fichero de definición de virus en el que están recogidos todos los aparecidos hasta febrero de este año y puede eliminar a la mayoría de ellos.

Windows 95

Board Games For 2

Conjunto de ocho juegos de tablero para Windows 95 en el que pueden participar dos jugadores en el mismo ordenador o en máquinas distintas a través de módem o red local. Al contrario que otros programas similares, el ordenador se limita a colocar un tablero y sus piezas, sin imponer determinados movimientos, por lo que es posible inventar nuevos juegos o variaciones de los reales. Incluye ajedrez, damas, backgammon, el del ratón y el gato, y otros como Goban, FlagShip, Pipes y Race Chase.



Command Line 95

Esta utilidad para Windows 95 muestra una pequeña línea en la que introducir directamente los comandos de MS-DOS, sin necesidad de abrir una nueva sesión de DOS. No soporta todos los comandos, sino los más utilizados: CD, COPY, DEL, DIR, MD, RD y REN.

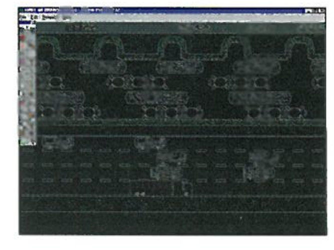
Command Line95 - © Joshua Seales, 1996
dir
INFO HELP
EXIT

Dirsort 95

Windows 95 cuenta en sus ventanas con la opción Ordenar directorio. Sin embargo, la ordenación no se realiza de forma permanente, sino que se lleva a cabo cada vez que se abre la ventana. Esta utilidad si que realizará una ordenación completa del directorio, evitando así reordenaciones innecesarias

Lview Pro

Utilidad de visualización que reconoce multitud de formatos gráficos y permite conversiones entre ellos. También incluye la posibilidad de aplicar filtros a la imagen para variar su brillo, color o contraste, destacando especialmente la opción RGB Interactivo, que permite variar el color de los puntos de una imagen según una determinada fórmula matemática. Incluye un pequeño capturador de pantallas y puede asociarse a las extensiones de archivos de los formatos gráficos que maneja.



Michael Disk Benmarch

Este programa chequea la velocidad del disco duro bajo Windows 95. Utiliza para ello una serie de nuevas funciones que incorpora este sistema operativo y que le permiten calcular con mayor exactitud la velocidad de transferencia entre disco y memoria.

Paint Shop Pro 32 bits

Versión para Windows 95 de este conocido programa de conversión/captura/manipulación gráfica. No sólo reconoce y convierte entre 34 formatos gráficos diferentes, sino que incluye un conjunto de herramientas de dibujo y puede realizar transformaciones de color y brillo, deformaciones, reescalado, utilizar filtros definidos por el usuario y conversiones en bloque.



Remotely Possible 32

Programa para manejar otro ordenador personal a través de una red TCP/IP o vía módem. Entre sus posibilidades está la de crear claves de acceso para usuarios, controlar varios PC de forma remota, transferir ficheros, establecer charlas entre varias personas y realizar impresiones locales y remotas.

Scan95 2.0

Esta nueva versión del antivirus de McAfee para Windows 95 incorpora un mayor número de virus en su base de datos y es capaz de eliminar los archivos de Microsoft

SUSCRIBETE A super PC

Además, con cada revista un regalo y un CD-ROM totalmente gratis.

LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS

Recibirás cada mes la información más actualizada y completa sobre Hardware y periféricos, las novedades en CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia.

OFERTA DE SUSCRIPCION



1 Disquetera con capacidad para 80 disquetes

2 Joystick para PC

Por 10.945 ptas. (+600 ptas. de gastos de envío) recibirás 11 números de la revista y uno de estos regalos.
O, si lo prefieres puedes beneficiarte del 20% de dto. y pagar 8.750 ptas. por la suscripción.

SUSCRIPCIONES TELEFONICAS (91) 586 31 79

Enviar el cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA SUPER PC
Dpto. de Suscripciones
O'Donnell, 12 - planta baja
28009 MADRID

super PC

D...**Teléfono**....................
Domicilio...**Código Postal**..............
Población...**Provincia**....................
Marque con una X □ **20 % Descuento** □ **Disquetera** □ **Joystick**

FORMA DE PAGO

□ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
□ **Giro postal núm.**........................**de fecha** ....
□ **VISA: Tarjeta nº** □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ **Firma:**
□ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** □□□□ □□□□□□ □□□□□
Fecha de caducidad de la tarjeta............................
Nombre del titular, si es distinto............................

INSTRUCCIONES CD-ROM



Word infectados con virus. Para ahorrar memoria, Vshield pasa a ser un controlador nativo de 32 bits.

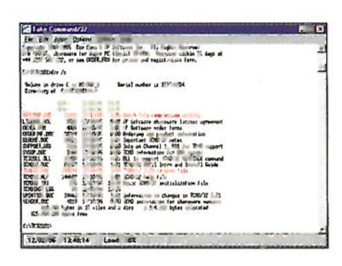
Skymap 3.0
La actualización de este completo programa de astronomía a los 32 bits de Windows 95 ha llevado consigo un cambio en el número de versión. Sin embargo, no es ésto lo único que ha cambiado, sino que su velocidad se ha cuadruplicado, se han añadido nuevas opciones como el botón Copy, que traslada la información en pantalla al portapapeles, o la representación de la magnitud aparente de las estrellas por tonos de gris.



StopLight 95
StopLight añade un completo sistema de claves a su ordenador funcionando bajo Windows 95. Permite definir varios usuarios, cada uno de ellos con su propia clave, y con una serie de permisos especificados de forma individual con los que permitir o denegar el acceso a determinados ficheros, discos o puertos serie. En él está todo lo que necesita para proteger su sistema.

Start Clean
Windows 95 cuenta con un sistema con el que los programas pueden desinstalarse de forma automática. Sin embargo los programas antiguos no hacen uso de esta característica, por lo que, al borrarse, el menú de Inicio sigue lleno de referencias a programas que ya no existen. Esta utilidad comprueba la validez de las entradas que se hallan dentro del menú de inicio y borra aquellas que no hacen referencia a ningún fichero del disco duro.

Take Command/32 1.01
Versión para Windows 95 y NT del procesador de comandos 4DOS, al que se ha dotado de características propias de este sistema operativo, como menús, configuración a través de cuadros de diálogo, barra de botones, buffer con las últimas líneas mostradas y ayuda sensible al contexto.

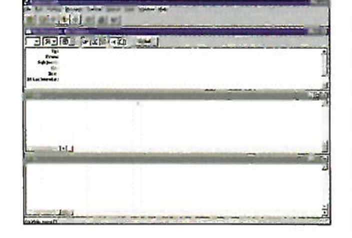


WinGO 1.4
WinGO se añade como una extensión al Explorador de Windows 95 y se coloca como un pequeño icono en la parte derecha de la barra de tareas. Su finalidad es mantener una lista de directorios de uso frecuente, los cuales pueden abrirse simplemente seleccionándolos del menú que aparece cuando se pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono de WinGO.

Internet

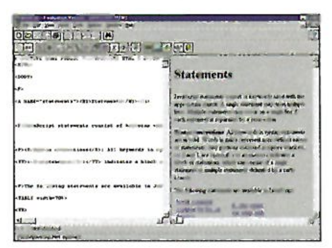
Cute FTP 1.4
Nueva versión de este programa de FTP en la que se han corregido algunas deficiencias de la versión anterior y se han añadido pequeños detalles, como la posibilidad de definir un retardo entre los reintentos de conexión, asociaciones de extensiones con programas externos o el soporte de un mayor número de tipor de servidores FTP.

Eudora Lite 1.54
Eudora es uno de los mejores programas de correo electrónico para Windows. Esta nueva revisión incluye las versiones para Windows 3.1 y Windows 95, siendo para este último sistema operativo para el que más novedades se han incorporado, como por ejemplo una barra flotante de herramientas que se puede colocar en cualquier parte del escritorio o un aviso de correo nuevo en la barra de herramientas.



TC Director 1.0
Utilidad para crear páginas Web que incluye las extensiones de NetScape, el Navegador de Internet de Microsoft y soporte del lenguaje de scripts Java. Incluye un previsualizador simple de pantallas.

WebEdit 1.4
Esta nueva versión del editor de páginas Web incluye un número mayor de *etiquetas* Web para ajustarse a una mayor cantidad de navegadores. También dispone de un sencillo previsualizador con el que se puede ver cómo va quedando la página sin necesidad de llamar a otros programas.



WS Archie
WS Archie proporciona una interfaz cómoda para el servicio de búsqueda de archivos disponibles a través de FTP denominado Archie, y que está normalmente accesible a través de Telnet. Contiene una lista con los nodos más importantes que prestan este servicio y ordena los resultados por máquina y directorio.

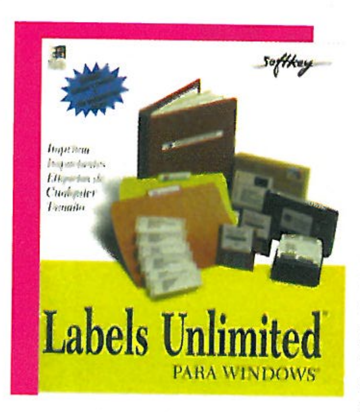
Shareware

El shareware es una ventajosa forma de distribución de software que le permite probar los programas antes de comprarlos. Sin embargo recuerde que **no** se trata de programas gratuitos, y que debe adquirir el software en cuestión una vez transcurrido el periodo de prueba, lo que le dará derecho a actualizaciones, asistencia técnica y otras ventajas. Consulte la documentación adjunta para obtener detalles concretos de cada programa.



Software de primera calidad a precios increíbles.

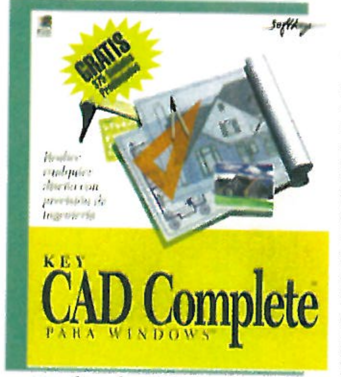
¡EN ESPAÑOL!



LABELS UNLIMITED

¡Todo en etiquetas y códigos de barras!.Incluye formatos de etiquetas de la mayoría de los fabricantes y además permite crear cualquier formato personalizado. Incorpora tres tipos deletra Bitstream True Type, herramientas de dibujo,un catálogo de imágenes PicturePak, códigos de barras de 10 estándares diferentes, base de datos con sistema de búsqueda y ordenación de hasta 6 niveles con posibilidad de impresión selectiva de registros y soporte de archivos DBF,ASCII o DIF.Importa 8 formatos de archivos gráficos.

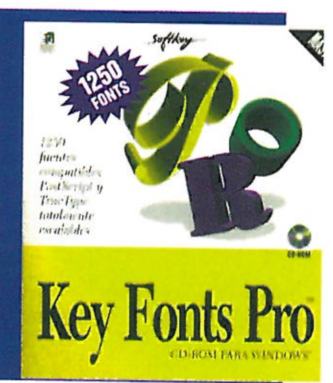
9.950 Ptas



KEY CAD COMPLETE

Es un excepcional programa de cad para usuarios de todos los niveles,con el que podrá realizar proyectos mecánicos, arquitectónicos, de construcción, dibujos técnicos, esquemas eléctricos, diseños de oficinas, remodelación de casas y mucho más, con precisión y a escala perfecta.
Key cad complete calcula automáticamente distancias y dimensiones, contiene una librería de 375 símbolos (mecánicos, eléctricos, arquitectónicos, redes...), importa archivos: DXF, IGES y coordenadas XY,exporta archivos DXF, IGES, HPGL, EPS y coordenadas XY, y soporta cooprocesador matemático.





KEY FONTS PRO

El tipo de letra apropiado convierte un simple encabezamiento en un llamativo reclamo, o el texto de una carta en ese documento que no pasa desapercibido. Con Key Fonts Pro podrá disponer de los 1250 tipos de letra más populares, utilizados por los profesionales, sin tener que realizar una gran inversión. Estos tipos de letra son totalmente redimensionables, para que Vd. pueda obtener el mejor resultado en sus trabajos.

7.950 Ptas



KEY COLOR CLIP ART 2.550

Las imágenes profesionales que añadirán impacto a su trabajo. Ahora puede disponer de una increible colección de 2.550 dibujos a todo color con calidad profesional que abarca diferentes categorias como acontecimientos temporales, deportes de acción, vacaciones, educación, personajes de dibujos animados, actividades profesionales, ordenadores y mucho más.
Incluye Power Album, un sistema de organización y visualización de ClipArts, a modo de libro, único por la comodidad que representa y por su gran facilidad de manejo.

7.950 Ptas

Distribuido por: SDE C/ Fuerteventura, 15 - 28709 S.S. de los Reyes
Tlf.: (91) 651 90 11 - Fax.: (91) 653 57 97

CUPÓN DE PEDIDO

• SI DESEA ADQUIRIR ESTOS PRODUCTOS, ENVÍE ESTE CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO O FAX. A:
Avda.. Valdegrande, 20 • 28100 Alcobendas • MADRID • FAX: (91) 661 56 48
• SI DESEA RECIBIR INFORMACIÓN SOBRE ESTOS U OTROS PRODUCTOS SOFTKEY, LLAME AL TLF:
TLF: (91) 661 97 01

NOMBRE Y APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
C.P. .... POBLACIÓN ....
CIUDAD ....
TLF .... FAX .... CIF ....

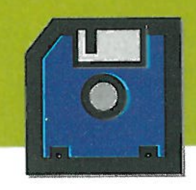
☐ Transferencia Bancaria: Banco de Santander C/C Nº 16395, Código Agencia: 1590. Código del Banco 0085 ¡Importante justificante adjunto!
☐ Recibo Bancario (Rellenando el código Cuenta del Cliente)
Código del Banco | Código Agencia | Control | Nº Cuenta
☐ Visa ☐ American Express ☐ T 6000 ☐ 4B
Nº ____________ Caduca Final ________

Todos estos precios incluyen I.V.A

PRODUCTO	UNIDADES	PRECIO POR UNIDAD	TOTAL PTS.
KEY CAD COMPLETE, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		7.950	
LABELS UNLIMITED, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		9.950	
KEY FONTS PRO 1.250, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
KEY COLOR CLIP ART 2.550, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
MANIPULADO, TRANSPORTE Y SEGURO	(*)	(**)	900 PTS.
		TOTAL	

FIRMA

(*) Peninsula: Servido por UPS; 24horas.
Canarias y Baleares servido por Paquexpress; 5 a 7 días.
(**) Los gastos de envío, son 900 Pts en Total, hasta un volumen de 4 unidades.



4DOS 5.51

Mantenga la línea

El diseño del actual procesador de comandos de MS-DOS, el COMMAND.COM, es del año 1981, por lo que algunos de sus aspectos están anticuados. Renuévelos con 4DOS 5.51.



Las ventajas de 4DOS comenzará a apreciarlas desde la misma línea de comandos. Con las flechas de los cursores podrá desplazarse a izquierda o derecha para editar algo mal escrito. Cursor arriba y abajo le mostrarán los últimos comandos tecleados, y si teclea las primeras letras, sólo los que comiencen por ellas. Podrá seleccionarlos desde una lista pulsando RePag. Si cuando está escribiendo un comando no se acuerda del nombre de un fichero que utiliza como argumento, teclee su comienzo y pulse la tecla de tabulador, con lo que 4DOS lo completará de forma automática. También puede volver a alguno de los últimos directorios en los que ha estado pulsando CTRL+RePag y seleccionándolo de la lista.

Entre los nuevos comandos que añade este programa está un visualizador de archivos de texto (LIST), la posibilidad de aplicar un comando a varios directorios (GLOBAL) o sólo a determinados ficheros (SELECT, EXCEPT). La definición de alias permite crear nuevos comandos o modificar los existentes asignándoles una serie de parámetros por defecto, siendo posible asignarlos a una combinación de teclas.



PARA ACCEDER A UNA COMPLETA AYUDA DE TODO EL PROGRAMA BASTA CON PULSAR LA TECLA F1 DESDE LA LINEA DE COMANDOS.

Incluye todos los comandos hasta la versión 7 del sistema operativo MS-DOS y además les añade nuevas opciones, tales como aplicación en subdirectorios, rango de fechas o máscaras de fichero ampliadas.

Para la programación de archivos por lotes hay una serie de nuevos comandos (dibujo de líneas, cambio de color, entrada de texto), nuevas estructuras de control (IF/THEN/ELSE, WHILE, ON ERROR), multitud de funciones similares a las de los lenguajes de programación y un nuevo tipo de archivos (BTM) que se ejecutan en memoria y se pueden compilar para ganar velocidad.

Así se instala el programa

Cambie a su unidad de 3,5 pulgadas tecleando su letra seguida de dos puntos (por ejemplo A:) y pulse ENTER. Ahora teclee SUPERPC seguido de ENTER y una vez que aparezca el menú seleccione la opción INSTALAR 4DOS 5.51. Aparecerá el programa de instalación que copiará los ficheros necesarios al disco duro, modificará CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT y, por último, le permitirá ajustar el uso de la memoria que hace 4DOS.

Viaje donde quiera sin moverse de casa

Viaje por
francia

E.M.M.E.
INTERACTIVE

Viaje por Francia

Maravillas del pasado... Evasión del presente.

Con *Viaje por Francia*, E.M.M.E. le invita a descubrir el pasado de este magnífico país, sus prestigiosos lugares y su incomparable arte de vivir.

Con este CD-ROM, tendrá otra visión de Francia, de sus regiones, de sus habitantes y de su cultura.

Encanto y belleza se revelan a lo largo de este prestigioso itinerario en el que sus símbolos históricos y culturales expresan con fuerza la grandeza de todo un país.

Un viaje lleno de múltiples facetas y de una riqueza y elegancia sin igual.

Podrá visitar: •sus hermosas catedrales (como la de Estrasburgo o la de Chartres) •sus sublimes castillos (Chambord, Versalles) •y sus regiones, en las que descubrirá sus secretos, su gastronomía, su encanto...

Y conocer la historia de Francia, relatada por sus grandes personajes, por los que han hecho la historia y por los que la han vivido: Francisco I, Napoleón, Charles de Gaulle, Diderot, Stendhal, Víctor Hugo...

EN CASTELLANO

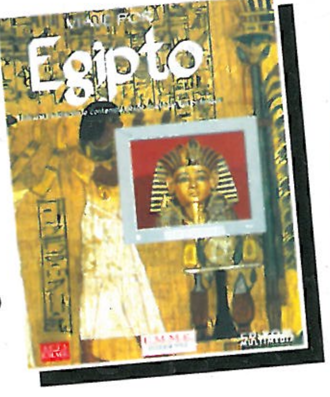
Viaje por Italia

Viaje por Egipto



IMAGEN LIMITE





Un viaje virtual a través del arte, la hitoria y los paisajes de Italia.

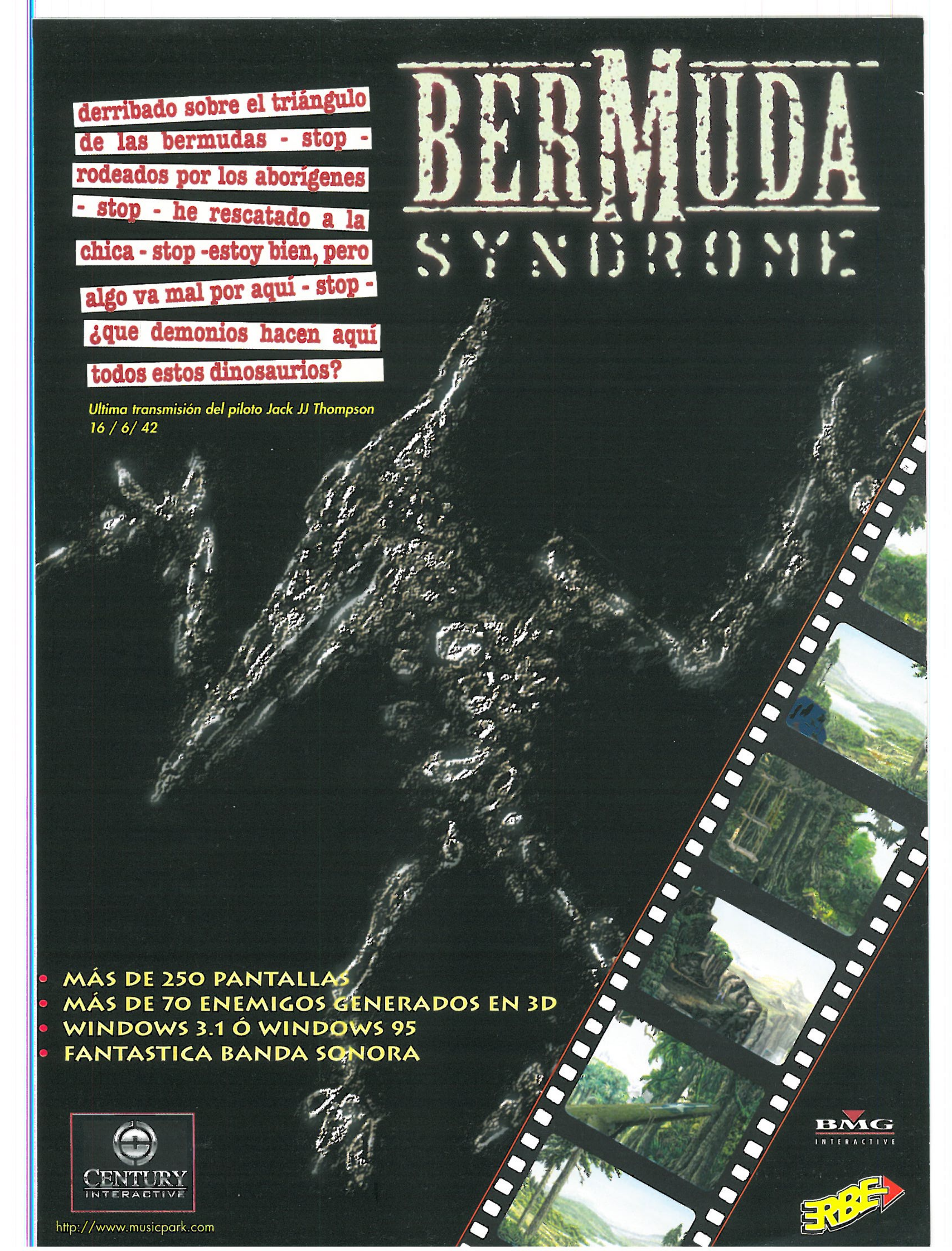
Regrese al antiguo Egipto en este viaje a través del tiempo y el espacio.



SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12



ERBE SOFTWARE, S.A. Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid Tel. (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63


BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE